



Grégory Grard

크로크루TM

설명서



게임 소개

게임 제목인 크로스 클루는 교차한다는 뜻의 크로스(Cross)와 단서를 뜻하는 클루(Clue)를 합쳐서, 두 단어 사이의 단서를 의미합니다.

“신발”과 “얼음” 사이에 어떤 연관성이 있는지 떠올려 보시겠어요? 생각났나요? 그러면 다른 사람들에게 큰소리로 알려세요. 단서를 들은 다른 사람들은 여러분이 어떤 단어 두 개로 그 단서를 떠올렸는지 맞혀야 합니다!

게임 목표

모두 힘을 합해서 위치 카드로 네모 칸을 전부 채우세요! 각자 자신만의 단어 조합을 나타내는 단서 하나를 말해야 합니다. 다른 사람들은 단서를 듣고, 어떤 두 단어가 교차했는지 정확히 맞히면, 자신의 위치 카드를 해당하는 위치에 놓습니다. 다른 사람들이 잘못된 추측을 하면 그 카드를 버립니다. 각 카드의 위치를 정확하게 맞혀서, 가능한 한 많은 위치 카드로 네모 칸을 채우는 것이 목표입니다.

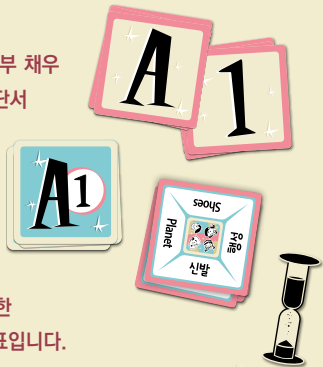
잘 생각해서 단서를 고르고, 최고의 점수를 얻도록 노력하세요!

게임 준비

- 세 가지 크기의 네모 칸 중에서 하나를 선택하세요:
 - 일반: 4 x 4
 - 빠른 게임: 3 x 3
 - 숙련자: 5 x 5
- 숫자와 알파벳 타일을 이용해서 네모 칸을 만듭니다. 이어지는 그림처럼 가로줄에 숫자 카드를 차례대로 놓고, 세로줄에 알파벳 카드를 차례대로 놓습니다.
- 단어 카드를 잘 섞고, 그림처럼 숫자와 알파벳 카드마다 한 장씩 깔아서, 한 단어만 보이게 놓습니다.

게임 구성품

- 숫자 타일 5장
- 알파벳 타일 5장
- 위치 카드 25장
- 단어 카드 50장
- 모래시계 1개



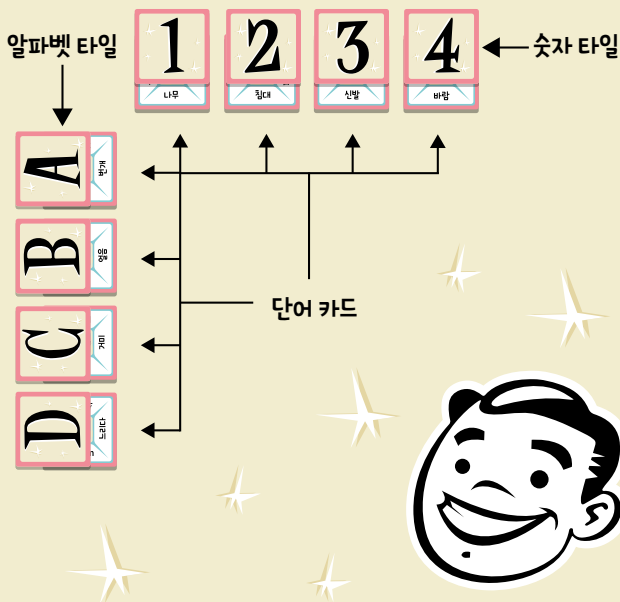
- 선택한 네모 칸 크기에 맞는 위치 카드를 한 곳에 모아 둡니다.

예를 들어, 빠른 게임(3 x 3) 네모 칸을 선택했으면, 다음의 위치 카드를 사용합니다. A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, C3

- 모아 둔 위치 카드를 잘 섞고, 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 만듭니다.

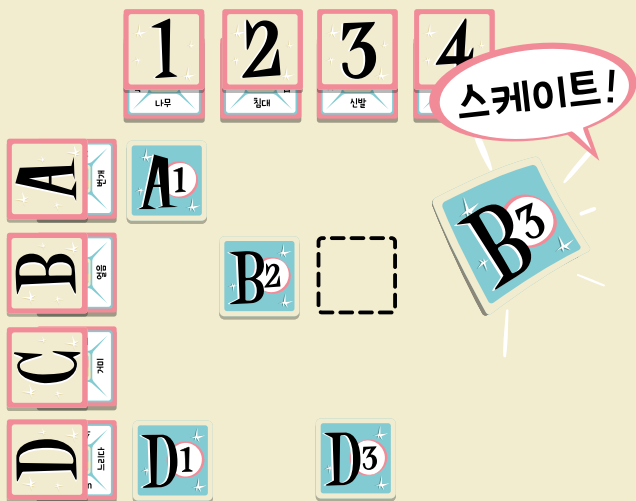
- 선택 규칙 - 모래시계 사용하기: 일반 게임이나 빠른 게임을 할 때, 5분의 제한 시간을 두고 게임을 할 수 있습니다. 함께 하는 친구들이 모두 찬성하면 모래시계를 사용합니다. 숙련자(5 x 5) 게임을 할 경우, 10분이 필요합니다. 모래시계는 5분이어서, 모래가 다 떨어지면 한 번 뒤집고, 다시 다 떨어지면 10분입니다.

- 사용하지 않는 게임 구성품은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



게임 방법

- 모두가 준비된 다음, 게임을 시작합니다. 모래시계를 사용하기로 했으면 모래시계를 뒤집습니다.
- 각자 위치 카드 더미에서 한 장을 손으로 가져옵니다. 다른 사람에게 보여주면 안 됩니다. 위치 카드에는 알파벳 하나와 숫자 하나가 표시되어 있습니다. 이것은 게임을 준비할 때 배치했던 가로줄과 세로줄의 단어 중, 특정 두 단어가 서로 만나는 곳을 나타냅니다.
- 자신의 위치 카드를 보고, 해당하는 두 단어를 연결하는 가장 좋은 단어 하나를 생각해야 합니다.



예시: "신발"과 "얼음"을 연결하는 단어로 "스케이트"를 말했습니다.

2인 또는 3인 게임

2인이나 3인 게임을 할 경우, 한 사람당 항상 위치 카드 두 장을 손으로 가지고 옵니다. 두 장 중에서 더 좋은 단서가 떠오르는 카드를 선택할 수 있습니다.

- 누구든지 자신의 위치 카드에 맞는 좋은 단서가 생각난 사람은, 다른 사람들에게 자신이 생각한 단서를 알려줍니다.

중요합니다: 이 게임에서는 각자의 차례가 없습니다. 아무나 준비된 사람이 단서를 줄 수 있습니다.

- 단서를 들은 사람들은 그 단서의 위치 카드가 어디에 놓여야 할지 함께 의견을 나눕니다. 그러나, 자신의 카드에 있는 정보를 공유하면 안 됩니다. 추리가 끝나고 어디로 할지 의견이 정해지면 한 사람이 대표로 그 위치를 말합니다.
- 다른 사람들은 어떤 가능성이 있을지에 관해서만 이야기할 수 있습니다.
- 단서를 준 사람은 위치 카드에 대한 다른 어떤 정보도 이야기해서는 안 됩니다.

• 추리한 답이 정답이면 네모 칸의 위치에 맞춰서 해당 위치 카드를 앞면이 보이게 놓습니다.



• 추리한 답이 틀렸으면 해당 위치 카드의 내용을 공개하지 않고, 테이블 한쪽에 따로 놓습니다.

- 단서를 준 사람은 위치 카드 더미에서 새 카드 한 장을 가져옵니다. 위치 카드 더미가 다 떨어지면 모든 사람 손에 남아있는 위치 카드로만 게임을 진행합니다.

단서 규칙

- 단서는 반드시 두 단어와 관련이 있는 한 단어로 내야 합니다.
- 단서는 대상이 되는 단어와 어근이 같으면 안 됩니다(예를 들어, 대상인 두 단어 중에 “지하철”이 있으면 “지하”라고 단서를 줄 수 없습니다).
- 앞서 사용한 단서를 다시 쓰면 안 됩니다. 어떤 단서를 썼는데 그 추리가 틀렸고, 마침 그 단서가 다른 위치 카드에 꼭 맞는 단어여도 단서를 재사용할 수 없습니다.

©2020 Blue Orange Edition. Cross Clue와 Blue Orange는 Blue Orange Edition, France의 트레이드 마크입니다. 본 게임은 Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France의 라이선스 하에 제작, 유통되는 게임입니다. www.blueorangegames.eu

한국어판 제작: DiceTree Games

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호 보드피아

고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr

게임 종료

게임은 **둘 중 한 가지** 경우에 끝납니다.

- 모래시계의 모래가 다 떨어지거나

또는,

- 위치 카드 더미와 사람들 손에 카드가 한 장도 남지 않으면 게임이 끝납니다.

정답을 맞힌 위치 카드, 즉, 네모 칸에 놓인 카드 장수를 세고, 아래 점수표와 비교합니다.

	실패했어요	보통이에요	잘했어요	훌륭해요
	우리 친구들에 대해 서로 더 알아가는 시간을 가져봐요.	친구들이 어떤 생각을 하고 있는지 어렵פות이 알고 있네요.	와! 여러분은 끈끈한 사이군요!	완벽해요! 친구들끼리 텔레파시로 연결되어 있나 봐요!
빠른 게임	< 4	4-5	6-7	8+
일 반	< 8	8-11	12-14	15+
숙련자	< 12	12-16	17-22	23+