



<i>Deutsch</i>	3
<i>English</i>	7
<i>Français</i>	11
<i>Italiano</i>	15
<i>Nederlands</i>	19
<i>Español</i>	23
<i>Polski</i>	27
<i>xxxx</i>	31
한국어.....	35

Kris Burm

G I P F
project





끊어지면 안 돼요!

13세 이상, 2인 게임, 소요 시간 30분

게임 소개

드본은 2인 전용 게임 기프 프로젝트의 네 번째 게임입니다. 말을 쌓기도 해야 하고, 상대방 말을 제어도 해야 하며, 무엇보다도 빨간 드본 말과의 연결을 유지해야 합니다. 연결이 끊어지면 자신의 말 여러 개가 갑자기 사라져버릴지도 모르니다. 상대방이 놓은 수를 기억하면서, 자신의 상황을 유심히 지켜보십시오. 자칫하면 자신의 말을 원치 않는 곳으로 옮겨야 하는 이상한 일이 벌어지게 될 것입니다.

A 게임 구성물

- 게임 보드 1개
- 흰색 말 23개
- 검은색 말 23개
- 빨간색 드본 말 3개
- 주머니 1개

B 게임의 목표

말을 서로의 위로 쌓아 올려서 가능한 한 많은 말을 조종하고, 자신의 더미를 빨간 색 드본 말들과 연결을 유지해야 합니다. 더 이상의 이동이 불가능한 시점에서 더 많은 말을 소유한 사람이 승리합니다.

도움말: 움푹 패인 쪽을 위로 향하게 쌓아야 말을 집어 올리기 쉽습니다.



㉢ 게임 준비

1. 먼저 시작하는 사람을 무작위로 정합니다.
시작 플레이어는 23개의 흰색 말과 2개의 드본 말을 가져갑니다. 다른 플레이어는 23개의 검정색 말과 남은 드본 말 1개를 가집니다.
2. 두 명의 플레이어 사이에 게임 보드를 가로로 놓습니다. 따라서 각 플레이어 앞에 9개의 배치 공간이 보이게 됩니다.

㉣ 첫 번째 단계 : 말 배치하기

1. 게임은 보드가 비어있는 채로 시작합니다.
두 플레이어는 차례로 한 번에 하나씩의 말을 보드 위에 배치 합니다.
반드시 드본 말부터 놓은 다음, 자신의 색깔 말을 배치합니다.

흰색(플레이어): 첫 번째 드본 말
검은색(플레이어): 두 번째 드본 말
흰색: 세 번째 드본 말
검은색: 첫 번째 검은색 말
흰색: 첫 번째 흰색 말
검은색: 두 번째 검은색 말

..... 이러한 순서로 게임이 진행됩니다.

2. 게임 보드 상의 빈 칸 아무 곳이나 자신의 말을 내려 놓을 수 있으며, 여기에는 아무런 제약이 없습니다.
3. 게임 보드에 말을 모두 배치하면 모든 자리가 채워지게 됩니다. 이로써 첫 번째 단계가 끝났습니다.

㉤ 두 번째 단계 : 말 쌓기

1. **중요합니다:** 첫 번째 단계를 먼저 한 사람이 두 번째 단계에도 먼저 합니다. 따라서, 흰색이 자신의 마지막 말을 게임 보드에 배치하면서 첫 번째 단계를 마친 다음, 바로 이어서 두 번째 단계에 해당하는 자신의 차례를 진행합니다.
그리고 이후에는 서로 턴을 주고 받으며 게임을 진행합니다.
(검은색이 첫 번째 단계에 자신의 말을 먼저 배치 했기 때문에, 두 번째 단계에서는 흰색이 먼저 자신의 말을 움직일 수 있는 것입니다.)

2. 자기 차례에 말 하나 또는 더미 하나를 움직여야 합니다. 자기 색깔의 말 또는 더미만 움직일 수 있습니다. 2개 이상의 말이 쌓여서 더미를 이루고 있을 경우 가장 위에 위치한 말의 색깔이 해당 더미의 색깔입니다. 즉, 맨 위의 말 색깔이 그 더미를 움직일 수 있는 사람을 결정합니다.

3. 말 1개를 움직일 때에는 어느 방향으로든 한 칸만 이동이 가능하며, 반드시 채워진 칸으로만 움직입니다. 다시 말하면, 색깔은 관계없이 다른 말이나 더미가 있는 자리로만 움직일 수 있습니다.

4. 더미는 항상 전체가 함께 움직이며, 더미에 포함된 말의 개수만큼의 칸을 이동할 수 있습니다. 따라서 3개의 말로 이루어진 더미는 3칸만 이동할 수 있습니다. (더미를 구성하는 말의 색깔은 중요하지 않습니다.) 말 1개와 마찬가지로 더미도 어느 방향으로든 이동이 가능하지만, 항상 직선으로만 이동해야 합니다.

5. 더미 역시 빈 칸에서 이동을 멈출 수는 없지만, 대신 하나 이상의 빈자리를 뛰어 넘어서 움직이는

것은 가능합니다. 이동할 때에는 비어 있는 자리와 채워져 있는 자리 모두 세어야 합니다.

(그림 1을 참조하세요.)

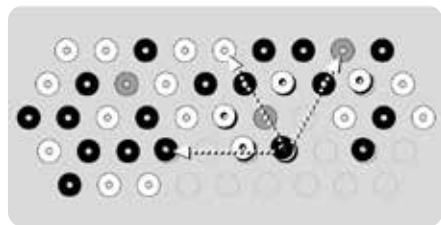


그림 1. 말 3개로 이루어진 표시된 더미는 화살표 방향으로 3칸 이동할 수 있습니다.

6. 중요합니다: 맞닿은 6면이 모두 채워져 있는 말 또는 더미는 이동할 수 없습니다. 따라서 게임을 시작할 때에는 보드의 가장 바깥쪽에 위치한 말만 움직일 수 있습니다. 가장자리에 위치하지 않는 말은 맞닿은 6면이 계속 채워져 있는 한 움직일 수 없습니다.

(그림 2를 참조하세요)

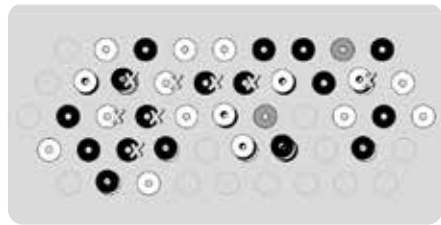


그림 2. X표시가 된 말과 더미는 주변에 맞닿은 6면이 모두 채워져 있어서 움직일 수 없습니다.

7. 드본 말 1개는 그 자체로 움직일 수 없지만, 다른 말이나 더미가 드본 말 위로 움직이는 것은 가능합니다. 일단 드본 말이 더미의 일부가 되면, 드본 말을 포함하는 더미 전체를 움직일 수 있습니다. 당연히 앞서 설명한 규칙에 따라, 그 더미를

조종하는 사람만 해당 더미를 움직일 수 있습니다.

8. 움직일 수 있는 말이나 더미가 있는 한, 차례를 패스할 수 없습니다.

F 말 제거

1. 말이나 더미는 언제나 적어도 하나의 드본 말과 연결되어 있어야만 합니다. “연결”이란 적어도 하나의 드본 말과 직접 또는 다른 말을 거쳐서 인접해 있는 상태입니다. 드본 말과의 연결이 끊어진 모든 말과 더미는 즉시 보드에서 제거합니다. **주의하세요:** 단 한 번의 이동에 의해 많은 수의 말이 한꺼번에 제거되는 경우도 있을 수 있습니다.

(그림 3을 참조하세요)

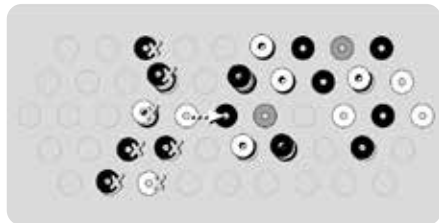


그림 3. 흰색 플레이어가 표시된 말을 움직인 결과, 움직인 말의 원편에 있는 말들은 드본 말과의 연결이 끊어지게 됩니다. 이 말들은 모두 보드에서 제거합니다.

2. 게임 보드에서 제거한 말은 게임에서 더 이상 사용하지 않습니다. 누가 어떤 색의 말 또는 더미를 제거했는지는 중요하지 않습니다. 특히 게임이 끝나갈수록 더욱 주의를 기울여야 합니다. 자신의 차례에 패스가 허용되지 않기 때문에, 자신의 말 또는 더미를 제거해야만 하는 이동을 강제로 해야 할 경우도 발생합니다.

(그림 4를 참조하세요)

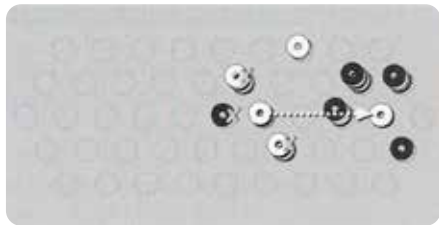


그림 4. 게임 종료 상황으로, 흰색의 차례입니다.

흰색이 움직일 수 있는 더미가 1개 뿐이라서, 어쩔 수 없이 해당 더미를 옮겼습니다. 그 결과, X표시가 있는 더미들이 모두 게임에서 제거되었습니다.

3. 게임이 끝날 때까지 드본 말 3개는 모두 게임 보드에 남아있습니다. 드본 말은 따로 고립되더라도, 그 자체가 드본 말과 연결되어 있기 때문입니다.

G 게임 종료

1. 움직일 수 있는 말이나 더미가 있는 한, 게임을 계속 진행합니다. 한 명이 더 이상 움직일 수 있는 말이 없는 상황이 되면, 상대가 자신의 말이나 더미를 더 이상 이동이 불가능할 때까지 혼자서 계속해서 움직입니다. 드문 경우로, 홀로 남은 플레이어가 이동을 계속한 결과 먼저 자신의 이동을 마친 플레이어가 다시 말 또는 더미를 움직일 수 있게 되는 경우에는 바로 돌아온 자신의 차례에 해당 말을 이동해야 합니다. 자신의 말 또는 더미가 이웃한 6면이 다 채워져 있던 경우에 이런 상황이 발생할 수 있습니다.

2. 마지막 이동이 끝나면 게임이 끝납니다. 이제 점수 계산을 위해 각자 자신이 조종하는 더미들을 하나의 더미로 합칩니다. 더미를 구성하는 말의 색깔에 관계없이, 최종적으로 더 높은 더미를 소유한 사람이 승리합니다.

3. 만약 동률일 경우, 게임은 무승부로 끝납니다.

기억하세요: 더미의 높이가 완전히 같거나 말 한 개 차이라면 말 개수를 정확히 세어봅니다. 제작 과정상 말의 높이가 약간 차이가 있을 수도 있습니다.

H 전략 팁

1. 첫 번째 단계: 게임 보드에 말을 배치할 때, 가장자리나 드본 말에 가깝게 놓는 것이 좋습니다. 자신의 말을 한 곳에 너무 많이 모아두지 마세요.

2. 두 번째 단계: 말을 움직일 때 상대의 말 위로 말을 옮기면, 상대의 말을 빼앗는 것과 마찬가지입니다. 게임 상에 남아있지만, 상대가 움직일 수 없는 말이기 때문입니다.

3. 움직일 수 있는 자신의 말 또는 더미가 가능한 한 많아야 합니다. 더미가 높을수록 움직이기 어려워지는 점을 기억하세요.

4. 상대방이 드본 말을 조종하는 경우를 조심하세요. 드본 말을 어디로 옮길 수 있는지, 그러면 자신의 말이 몇 개나 제거되는지 살펴야 합니다.

5. 마지막 이동이 매우 중요합니다. 일반적으로, 마지막까지 움직일 수 있는 말이 많은 사람이 승리합니다. 즉, 자신보다 상대방이 먼저 차례를 패스하게 만들어야 합니다.



한국어판 제작: DiceTree Games
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30
신봉플로스타 806호 보드피아
고객센터: 031-813-9233
www.boardpia.co.kr



Author: Kris Burm
3D: Andreas Resch
Design: Kris Burm, HUCH!

© 2016, 2021 HUCH!
Product manager: Simon Hopp
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **Advertencias!** No conviene para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **Ostrzeżenia!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

3세 이하의 어린이 사용 금지 이 제품에 포함된 작은 구성물을 삼키면 질식의 위험이 있으니, 어린이의 손에 닿지 않는 곳에 보관하세요.

