



Z E R O Z



<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>한국어</i>	31

Kris Burm

G I P F
project





희생에 관한 게임

13세 이상, 2인 게임, 소요 시간 30~60분

게임 소개

이상합니다... 게임 보드는 점점 줄어들고, 서로 경쟁하는 두 사람이 같은 구슬을 움직이고 있습니다... 처음에는 이 상황에 익숙해져야 하겠지만, 일단 익숙해지면 이 게임을 다루는 수많은 방법이 눈에 뵈어 것입니다. 적절한 구슬을 필요한 곳으로 완벽한 순간에 움직여야만 승리할 수 있습니다!

A 게임 구성물

- 흰색 구슬 6개
- 회색 구슬 8개
- 검은색 구슬 10개
- 원형고리 49개
- 주머니 1개
- 설명서

B 게임의 목표

47개의 조건 중 하나를 먼저 모으는 사람이 게임에서 승리합니다.

- 각 색깔의 구슬들을 3개씩
- 흰색 구슬 4개
- 회색 구슬 5개
- 검은색 구슬 6개

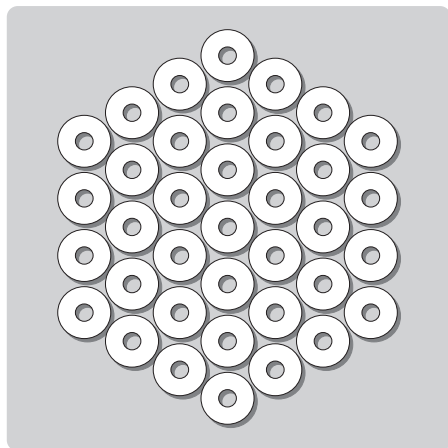
C 게임 준비

게임에는 49개의 고리가 있습니다. 기본 게임은 그중 37개의 고리만 사용합니다. 따라서 우선은 남은 고리 12개는 필요가 없습

니다. 기본 게임을 마스터한 후에는, 나머지 고리를 추가로 이용해서 더 큰 보드로 제르초를 할 수 있습니다. H. 확장된 게임 보드 설명을 참조하세요.

1. 37개의 검은색 원형 고리를 이용해서 그림과 같이 6각형의 게임 보드를 만듭니다.
2. 흰색 구슬 6개, 회색 구슬 8개, 그리고 검은색 구슬 10개를 준비합니다. 이 구슬들은 공동으로 사용하게 되며, 아직 사용되지 않은 구슬들의 모음을 “공급처”라고 부릅니다.
3. 시작 플레이어를 무작위로 정합니다.

그림 1. 게임을 시작할 때의 보드



D 게임 방법

자신의 차례에는 다음 2가지 중 하나를 선택해서 수행합니다.

1. 구슬 1개를 보드 위에 놓은 다음 고리 1개를 제거하거나,
2. 1개 이상의 구슬을 잡을 수 있습니다.

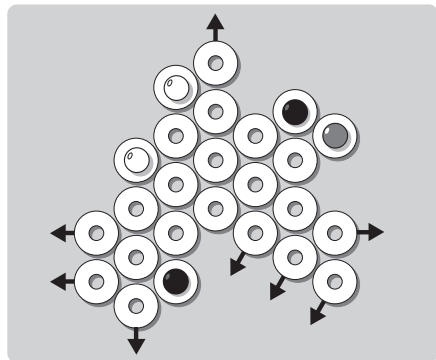
한 가지를 선택해서 수행하면, 바로 상대방의 차례가 됩니다.

중요합니다: 공금처에 있을 때와 마찬가지로, 게임 보드에 있는 구슬도 공동으로 사용합니다. 즉, 누구도 “자신만의” 구슬을 가지고 게임을 하지 않습니다.

선택할 수 있는 행동 1: 구슬 놓기

1. 자신의 차례가 되면 먼저 공금처에서 구슬을 1개 고릅니다. 그런 다음 해당 구슬을 보드 위에 올려놓습니다. 이때 원하는 색깔의 구슬을 사용할 수 있으며, 비어 있는 고리 위엔 어디든 저 올려놓을 수 있습니다.

그림2. 그림에서 화살표로 표시된 고리만 제거할 수 있습니다.



2. 보드 위에 구슬을 놓은 다음, 반드시 비어 있는 고리 하나를 제거해야 합니다. 비어 있는 고리란, 구슬이 올라가 있지 않고, 보드 가장자리에 있는 고리를 의미합니다. 다시 말하면, 구슬이 위에 없어야 하고, 가장자리에서 고리를 제거하면서 다른 고리의 위치를 움직이지 않아야 합니다.

3. 구슬 놓기와 고리 제거는 한 번의 행동입니다. 즉, 언제나 두 가지 모두를 수행해야 합니다. 단, 다른 고리를 움직이지 않고 비어 있는 고리를 제거할 수 없는 경우가 생길 수도 있습니다. 이때는 고리를 제거하지 않은 채, 구슬을 놓고 차례를 끝냅니다.

참고: 제거한 고리는 서로 포개어 쌓아 두기보다는 자신이 잡은 구슬을 세워 두기 위해 사용하는 것이 좋습니다. (“선택할 수 있는 행동 2: 구슬 잡기”를 참조하세요.)

선택할 수 있는 행동 2: 구슬 잡기

1. 구슬 잡기는 강제입니다. 잡을 수 있으면 무조건 구슬 잡기를 해야 합니다.

2. 구슬을 잡으려면 자신이 움직이는 구슬로 잡으려는 구슬을 뛰어넘어야 합니다. 바로 인접한 고리에 놓인 구슬만 뛰어넘을 수 있습니다. 잡으려는 구슬 뒤에 비어 있는 고리가 있는 방향으로 뛰어넘습니다.

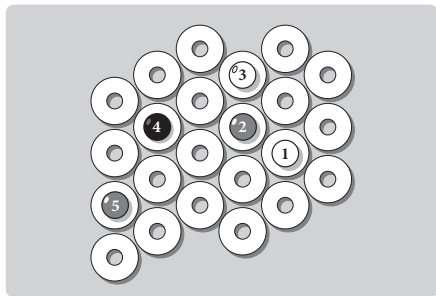
3. 구슬을 잡을 때, 구슬의 색깔은 아무런 영향을 주지 않습니다. 색깔과 상관없이 원하는 구슬로 아무 구슬이나 뛰어넘을 수 있으며, 그 구슬을 누가 게임 보드에 놓았는지도 중요하지 않습니다.

예시: 흰색 구슬을 보드에 놓았습니다. 차례가 몇 번 지난 다음 상대방이 그 흰색 구슬 옆에 회색 구슬을 놓았습니다. 두 구슬 너머에 모두 빈 고리가 있습니다. 이때 흰색 구슬로 회색 구슬을 뛰어넘거나, 아니면 회색 구슬로 흰색 구슬을 뛰어넘거나 두 가지 중 어느 쪽이 더 유리한지를 고려한 후, 선택한 방향으로 뛰어넘어 구슬을 잡을 수 있습니다.

4. 구슬 1개를 뛰어넘은 후 계속해서 다른 구슬을 뛰어넘을 수 있다면, 이전에 뛰어넘은 방향과 관계없이 두 번째(혹은 세 번째) 뛰어넘기를 진행해야 합니다.

5. 자신의 차례에 서로 다른 숫자와 구슬을 잡을 수 있는 방법이 여러 있다면, 가능한 방법 중 원하는 쪽으로 자유롭게 선택해 뛰어넘을 수 있습니다.

그림3. 구슬을 잡을 수 있는 방법이 여러 가지가 있습니다.



1번 구슬 → 2번, 3번 구슬을 잡음

1번 구슬 → 2번, 4번, 5번 구슬을 잡음

2번 구슬 → 1번 구슬을 잡음

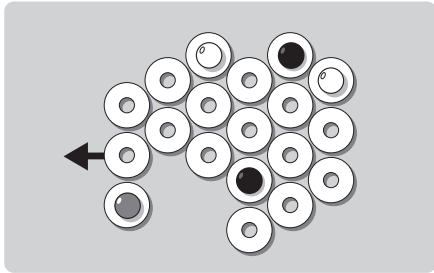
3번 구슬 → 2번, 1번 구슬을 잡음

6. 구슬 잡기는 여러 개의 구슬을 한 번에 잡더라도 한 번의 행동입니다. 즉, 구슬을 잡은 해당 차례에 다른 구슬을 놓거나 고리를 제거할 수 없습니다.

E 구슬 고립

1. 하나 이상의 고리로 이루어진 보드의 한 부분을 보드의 나머지 부분에서 떼어내는 데 성공하면, 고립된 고리는 물론 해당 고리에 놓여 있던 구슬(들)까지 가져올 수 있습니다. 대부분의 경우에는 한 개의 고리, 따라서 하나의 구슬이 여기에 해당하지만 언제나 한 개인 것은 아닙니다. 이것은 구슬을 잡는 또 다른 방법이지만, **강제적인 것은 아닙니다**.

그림 4. 화살표로 표시된 고리를 제거하면 그로 인해 고립된 고리 위의 구슬을 잡을 수 있습니다.



2. 단, 고립된 보드의 부분에 빈 고리가 전혀 없는 경우에만 이런 방식으로 구슬을 잡을 수 있습니다. 따라서, 이미 고립된 부분의 마지막 빈 고리에 구슬을 놓거나, 또는 고립된 부분에 속하는 고리를 제거하여 해당 부분이 모두 채워진 고리가 되게 만듦 경우에는 이를 통해 하나 이상의 고리와 구슬을 잡을 수 있습니다.

기억하세요: 이 방식으로 구슬을 잡는 것은 행동의 결과로 따라온 것이지, 그 자체가 행동은 아닙니다.

F 게임 종료

시작 부분에서 언급했듯이 플레이어 중 한 명이 색깔별로 구슬 3개씩을 먼저 잡거나, 또는 흰색 구슬 4개나 회색 구슬 5개 또는 검은색 구슬 6개를 먼저 잡으면 게임이 끝나는 것과 동시에 승리하게 됩니다.

G 특수한 경우

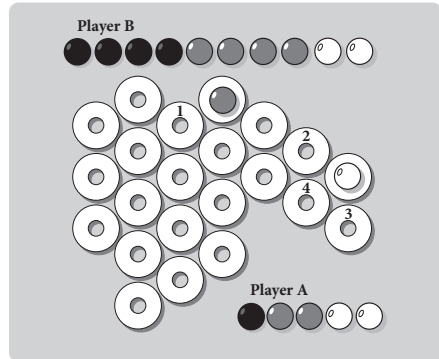
1. 게임이 끝나기 전에 공급처에 구슬이 남지 않게 되는 경우가 발생할 수 있습니다. 이런 경우에는 각자 자신이 그때까지 잡은 구슬을 사용해서 게임을 계속 진행합니다. 공급처에서 원하는 구슬을 선택했듯이 자신이 잡은 구슬 중에서 원하는

색깔의 구슬을 선택해서 사용하며, 누군가가 게임에서 승리할 때까지 게임을 계속합니다.

2. 거의 일어나기 어렵지만 극단적인 경우, 어느 한 사람이 승리 조건을 달성하기 전에 모든 고리가 구슬로 채워진다면 마지막 차례를 진행한 사람이 자동으로 승리하게 됩니다. 이 경우에는 마지막 차례를 진행한 사람이 구슬이 채워진 고리로 보드 전체를 고립시킨 것으로 보고, 그 사람이 모든 구슬을 잡을 수 있기 때문입니다.

3. 두 사람이 계속 반복해서 같은 수를 두어야만 하는 경우가 생길 수 있습니다. 이 경우 비긴 게임으로 합니다.

그림 5. 약간의 전략을 보여주는 예시입니다. A는 구슬 5개만큼 뒤처져 있지만, 여전히 게임을 이길 수 있습니다. 검은색 구슬을 고리 1에 놓은 다음, 고리 2를 제거합니다. 이렇게 하면 상대방인 B는 강제로 검은색 구슬을 뛰어넘어서 잡아야 합니다. B가 잡은 구슬이 검은색이기 때문에, 아직 승리 조건을 달성하지 못했습니다. 그런 다음 다시 A의 차례가 됩니다. 고리 3에 흰색 구슬을 올려놓은 후 고리 4를 제거하면, 흰색 구슬 2개와 고리가 고립돼서, 가져올 수 있습니다. A는 흰색 구슬 4개를 모아서 게임에서 승리합니다!



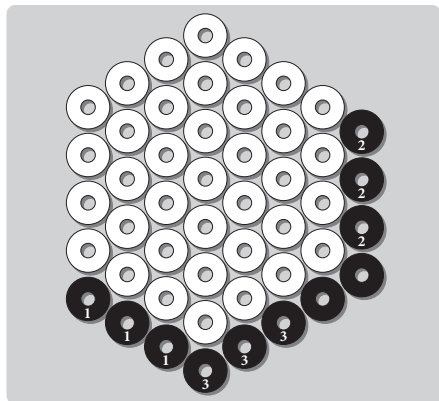
H 확장된 보드

제르츠가 발표될 때에는 게임에 포함된 고리의 숫자가 37개였습니다. 사실 37개의 고리만 가지고도 게임을 배우고 즐기기에 부족함은 없습니다. 하지만 일단 제르츠 전문가가 되었다고 생각되면, 더 많은 고리를 사용하고 싶어질 것입니다.

하지만 주의하시기 바랍니다. 기본 게임을 완전히 익힌 다음에서야 확장된 게임 보드의 깊이를 진정으로 이해할 수 있습니다.

고리 3개를 더한다고 해서 게임이 눈에 띄게 복잡해지는 것은 아닙니다. 하지만 고리 3개 때문에 게임 보드가 비대칭의 모양이 되고, 따라서 첫 번째 수를 두는 방법이 훨씬 더 다양해 집니다. 한 걸음 나아가서 고리 6, 7개를 더할 수도 있습니다. 만약 토너먼트 버전의 게임을 원한다면 고리를 11개 더하면 됩니다. 게임에 사용되는 고리가 많으면 많을수록 게임을 컨트롤하기가 어려워질 것입니다.

그림 6.



- 40개의 고리: 1로 표시된 고리를 추가합니다.
- 43개의 고리: 1, 2로 표시된 고리를 추가합니다.
- 44개의 고리: 1, 3으로 표시된 고리를 추가합니다.
- 48개의 고리: 표시된 고리를 모두 추가합니다.

기억하세요 1: 구슬은 추가로 사용하지 않습니다.

게임에 사용되는 구슬의 개수 및 승리 조건은 변함이 없습니다.

기억하세요 2: 49번째 고리는 여분의 컴포넌트입니다.

① 토너먼트 규칙

1. 토너먼트 버전의 게임은 최소한 48개의 고리를 이용해야 합니다. (만약 48개보다 더 많은 숫자의 고리를 사용하고 싶다면 제르츠 게임이 추가로 필요합니다. 12개의 고리를 추가해서 61개의 고리를 사용할 수 있습니다. 언젠가는 61개

버전이 궁극의 토너먼트 규칙이 될지도 모르겠습니다.)

2. 구슬과 고리를 다루는 규칙이 있습니다.

(a) 일단 구슬을 공급처에서 꺼냈을 경우, 꺼낸 구슬을 사용해야 합니다. (구슬을 골랐다가 다시 집어넣고 다른 색깔의 구슬로 바꿀 수 없습니다.)

(b) 일단 구슬이 특정 고리에 닿았을 경우, 해당 고리 위에 구슬을 놓아야만 합니다.

(c) 일단 손이 특정 고리에 닿으면, 해당 고리를 보드에서 제거해야만 합니다.

3. 구슬 잡기는 강제적 사항으로, 만약 상대방이 구슬을 잡아야만 하는 경우임에도 불구하고 구슬을 잡지 않았다면, 차례를 되돌려서 가능한 구슬을 잡도록 강요할 수 있습니다. (차례를 되돌린다는 것은 제거한 고리를 다시 제 위치에 돌려놓는 것도 포함됩니다.)

예시: 상대방의 차례입니다. 잡을 수 있는 구슬이 있어서, 상대방은 반드시 구슬을 잡아야 합니다. 그런데 상대방이 구슬 잡기를 하지 않고, 구슬을 놓고 고리를 제거했습니다. 다시 자신의 차례가 왔을 때, 새로 바뀐 상황을 보고 구슬 잡기를 직접 하거나, 상대방에게 차례를 되돌려서 강제로 구슬 잡기를 하도록 요구할 수 있습니다. (상대방이 차례를 되돌리도록 요구하지 않고, 직접 구슬 잡기도 하지 않으면, 이번에는 상대방이 자신에게 마지막 차례를 되돌리도록 강요할 수 있습니다.)

J 블리츠 규칙

이 변형 규칙은 처음의 기본 규칙이었습니다. 블리츠 버전은 매우 공격적이고 강렬한 버전의 제르츠 게임입니다. 37개의 고리를 사용하며, 각각의 색깔마다 구슬을 1개씩 제거하고 게임을 시작합니다. 따라서 흰색 구슬 5개, 회색 구슬 7개, 그리고 검은색 구슬 9개를 사용합니다. 게임 승리 조건은 각각의 색깔별로 구슬 2개씩, 혹은 흰색 구슬 3개나 회색 구슬 4개 또는 검은색 구슬 5개를 묶는 것입니다.

즐거운 시간 보내세요!



한국어판 제작: DiceTree Games

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30

신풍플로스타 806호 보드피아

고객센터: 031-813-9233

www.boardpia.co.kr



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

© 2016, 2022 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. **¡Advertencias!** No conviene para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

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

