

픽픽크닉



게임 디자이너
Stefan H. Dorra



8+



2-6



20'

“옥수수 좀 주세요!” 농장의 배고픈 새들이 저마다 외치고 있습니다. 닭과 펭, 오리, 거위, 칠면조들은 항상 배가 고픈 것 같습니다. 뛰놀다 보면 금방 배가 고파지거든요. 먹을 것이 넘치는 픽 픽크닉은 새들에게 축제나 다름없습니다! 그렇지만 조심하세요. 호시탐탐 새들을 노리는 여우가 슬그머니 올 지도 모릅니다.

게임 구성품



농장 보드 6개



새 카드 42장
6가지 색깔



여우 카드 18장
6가지 색깔



주사위 1개



옥수수 66개
초록색 33개,
파란색 22개, 노란색 11개

기억하세요: 이 설명서에서 빨간색으로 표시된 부분은 2인 또는 3인 게임을 할 때 적용해야 하는 규칙입니다.

게임의 목표

닭과 거위, 오리들은 옥수수를 배불리 먹고 난 다음이 가장 행복합니다. 영리한 여우도 마찬가지로, 조심성 없는 새들을 배불리 먹으려 할 것입니다. 게임이 끝났을 때, 새들과 옥수수를 가장 많이 획득한 사람이 이깁니다!

게임 준비

농장 보드 6개를 테이블 가운데에 나란히 놓습니다. 새 카드와 여우 카드를 함께 섞고, 각자 5장씩 나눠 받습니다. 다른 사람이 보지 못하게 카드를 손에 듭니다. 남은 카드 더미는 내용이 보이지 않게 테이블에 놓습니다.

2인 또는 3인 게임의 경우, 각자 6장씩 받습니다.

옥수수 66개를 게임 상자에 넣고 조심스럽게 섞은 다음, 농장 보드 근처에 놓습니다. 주사위도 근처에 놓아둡니다.

게임 방법

1단계. 옥수수 뿌리기: 농장마다 신선한 옥수수가 생겼어요!

라운드를 시작할 때, 각 농장 보드에 새 옥수수를 보충합니다. 한 사람이 박스 안의 옥수수 큐브를 보지 않고 한 주먹 집어서, 농장 보드마다 하나씩 떨어뜨립니다. 그런 다음, 손에 남은 옥수수 큐브는 박스에 되돌려 놓습니다.

게임 준비가 끝난 다음, 1단계 예시:



2단계. 먹을 것 찾기: 앞면이 보이지 않게 카드를 내려주세요!

각자 자신의 손에서 카드를 한 장 선택해서 앞면이 보이지 않게 테이블에 놓습니다.

2인 또는 3인 게임이면 각자 2장씩 놓습니다. 한 사람이 같은 색깔 카드 2장을 쓰면 안됩니다.

모두가 카드를 내려놨으면, 동시에 카드를 뒤집습니다. 서로 어떤 농장의 카드를 사용했는지 확인합니다.

2단계 예시:



사용한 카드의 색깔이 먹이를 먹으려는 농장의 색깔입니다. (왼쪽 그림을 보세요.)

오리(파란색 카드)는 파란색 오리 농장의 먹이를 먹습니다.

닭(노란색 카드)은 노란색 닭 농장으로 갑니다.

꿩(보라색 카드)은 보라색 꿩 농장에서 먹습니다.

다른 색깔도 마찬가지로 합니다.

여우도 색깔에 맞는 농장에서 먹이를 찾습니다.

3단계. 새들의 식사 (여우 카드가 없는 경우)

① 혼자 있는 새는 옥수수를 전부 먹습니다.

공개한 새 카드(닭, 오리, 칠면조, 꿩, 거위, 오골계)가 하나의 농장에 혼자 있으면 그곳에 있는 옥수수를 전부 먹습니다.

해당 카드를 낸 사람이 그 농장의 옥수수 큐브를 전부 가져와서 자기 앞에 놓습니다.

예시:



예시: 상현이는 거위(초록색)를, 나영이는 닭(노란색)을, 서연이는 오골계(빨간색)를, 도연이는 오리(파란색)를 냈습니다. 모두가 자신이 있는 농장에 혼자 있기 때문에, 각자 농장의 옥수수를 전부 가져옵니다. 아무도 칠면조 카드(검은색)와 꿩 카드(보라색)를 쓰지 않아서, 칠면조 농장과 꿩 농장의 옥수수는 그대로 둡니다.

옥수수를 가져온 다음, 사용한 카드를 모두 버리는 더미에 앞면으로 놓습니다.

② 새가 여럿이면 협상하거나 결투합니다.

같은 색깔의 새 카드가 한 장 이상 나오고, 그 색깔의 여우는 나오지 않았으면 카드를 쓴 사람들끼리 옥수수를 두고 협상을 합니다.

농장의 옥수수를 어떻게 나눌지 서로 합의하면 그대로 옥수수를 나누어 가집니다. 그러나 합의가 되지 않으면 주사위를 써서 결투를 합니다.

주사위 결투

결투를 하는 사람들은 각자 주사위를 굴리고, 그 결과를 자신이 사용한 카드의 숫자에 더합니다. 그 숫자가 가장 큰 사람이 결투에 이겨서, 그 농장에 있는 옥수수를 모두 가져옵니다. 합의가 가장 큰 사람이 여럿이면 다시 승자가 나올 때까지 다시 주사위를 굴립니다.

	+	= 8	예시: 상현이, 나영이, 도연이가 파란색 오리 카드를 냈습니다. 협상에 실패해서 결투를 해야만 합니다. 상현이는 2를, 나영이와 도연이는 3을 굴렸습니다. 상현이와 나영이 둘 다 합의가 8이어서 둘이 다시 결투를 합니다.
	+	= 8	
	+	= 6	

	+	= 7	상현이와 나영이가 결투를 계속 합니다. 둘 다 1을 굴렸습니다.
	+	= 6	상현이는 7이 되어서 합의가 6인 나영이를 이겼습니다.
			상현이가 파란색 농장의 옥수수를 모두 가져갑니다.

흡차먹는 새가 나타났어요!

새의 종류별로 -2가 표시된 카드가 한 장씩 있습니다. 이 카드는 훔쳐먹는 새입니다. 일반적인 새 카드와 마찬가지로, 농장에 혼자 있으면 훔쳐먹는 새도 그곳에 있는 먹이를 모두 가져갑니다. 그러나, 다른 것과 함께 있으면 녹색 큐브 하나만 남아채서 협상이나 결투, 여우로부터 도망칩니다. 훔쳐먹는 새 카드를 사용한 사람은 정확히 녹색 옥수수 큐브 1개만 받습니다. 그 농장에 해당 큐브가 없으면 받지 못하며, 다른 사람들이 그 농장에서 행동을 하기 전에 받습니다. 훔쳐먹는 새 카드를 사용한 사람은 녹색 큐브 하나를 가져와서 자기 앞에 놓습니다.



녹색 큐브 하나를
훔쳐 먹습니다!

4단계. 여우들의 식사

1 새가 없으면 여우는 아무것도 먹지 못합니다.

여우는 옥수수를 먹지 않고, 새만 먹습니다. 여우가 나타난 농장에 새가 없으면 빈 농장과 같습니다. 여우 카드를 사용한 사람은 카드를 버리는 카드 더미에 앞면이 보이도록 놓습니다. 옥수수는 그대로 농장에 남겨둡니다.

② 혼자 있는 여우는 새를 전부 잡습니다.

여우가 새들과 함께 혼자 있다면 모든 새들을 먹습니다. 따라서, 여우 카드를 사용한 사람은 그 농장에 사용된 새 카드를 전부 가져와서 자기 앞에 놓습니다. 웅수새는 그대로 농장에 남겨둡니다.

농장에 훔쳐먹는 새(숫자 -2) 카드가 있었다면
여유 카드를 사용한 사람은 그 카드도 반드시
가져와야 합니다. 훔쳐먹는 새 카드를 사용한
사람은 여유가 새를 잡기 전에, 농장에 녹색 큐
브가 있다면 하나를 먼저 가져옵니다. 나머지
다른 옥수수 큐브는 그대로 농장에 남겨둡니다.
여유 카드를 사용한 사람은 사용한 여유 카드를
버리는 더미에 앞면으로 놓습니다.
(오른쪽의 예시를 참고하세요.)

예시: 서진이는 여우
카드(초록색)를 썼습
니다. 상현이는 녹색
옥수수 큐브 하나를
가져갑니다. 그런 다
음, 서진이는 나영이
와 상현이의 거위 카
드(초록색)를 모두 가
져갑니다.



3 여우가 여럿이면 결투를 합니다.

여우들은 이기적이라서 새를 나눠 가지지 않습니다. 같은 농장에 둘 이상의 여우가 나타나면, 하나의 여우만 그곳에 있는 새들을 차지합니다. 누가 새들을 독차지할 것인지 결투로 정합니다. 여우들의 결투도 새들의 결투와 방법이 같습니다. 각자 주사위를 굴려서 자신이 사용한 여우 카드의 숫자에 더해서, 숫자가 높은 사람이 새 카드를 전부 가져갑니다. (다음 쪽의 예시를 참고하세요.)



예시: 상현, 나영, 상명이는 여우 카드를 썼습니다. 서연이는 숫자 6짜리 오리 카드를 썼고, 도연이는 숫자 4짜리 칠면조 카드를, 서진이는 숫자 -2짜리 훔쳐 먹는 칠면조 카드를 썼습니다. 상현이는 파란색 여우를 썼기 때문에, 서연이의 카드를 가져갑니다. 나영이와 상명이는 누가 서진이와 도연이 카드를 가져갈지 결투를 해서 정합니다. 그전에 우선, 서진이는 녹색 옥수수 큐브 하나를 가져갑니다. 다른 옥수수 큐브는 모두 그대로 남겨둡니다. 나영이는 5를 굴렸고, 상명이는 2를 굴려서, 9:8로 나영이가 이겼습니다. 나영이는 칠면조 카드 두 장을 모두 가져갑니다.



새 라운드 시작

각자 획득한 먹이(새는 옥수수, 여우는 새)를 가져간 다음, 나머지 새 카드와 여우 카드를 버리는 더미에 앞면으로 놓습니다. 1단계 옥수수 뿌리기 설명을 따라서, 모든 농장에 옥수수를 하나씩 놓습니다. 옥수수가 남아있던 농장은 옥수수 개수가 더 많아집니다. 모두가 카드 더미에서 카드를 한 장씩 받습니다.

2인 또는 3인 게임의 경우, 각자 2장씩 받습니다.

카드 더미가 다 떨어지면 버리는 더미를 섞어서 새 카드 더미를 만듭니다.

게임 종료

모든 농장에 새로운 옥수수를 놓은 다음, 게임 상자에 남은 옥수수가 6개보다 적으면 그 라운드가 마지막 라운드입니다. 마지막 라운드가 끝나면 게임이 끝납니다. 각자 자신이 모은 옥수수와 새 카드 점수를 계산합니다. 옥수수는 큐브 1개당 초록색 1점, 파란색 2점, 노란색 3점이고, 새 카드는 카드에 표시된 숫자가 점수입니다. 점수가 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다!



© 2018 DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com



© 2014 Zoch Verlag
www.zoch-verlag.com

게임 디자이너: Stefan Dorra
일러스트: Doris Matthäus

한글판 제작: DiceTree Games
Art.Nr. 601105069024

메나라



영리한 건축가들을 위한

협력 게임

하늘에 닿기를 바라는 신전탑

고대의 저주가 남아있는 곳.

여러분은 조심성이 많은 편인가요?

이 게임에서는 한 순간이라도 긴장을 풀면 신전에 봉사해야 합니다. 신전 한 층을 더 높이 쌓는 노역으로 말이죠. 떨리는 손가락을 잘 단속해야 할 겁니다.

모든 가능성을 철저히 연구하세요.

균형을 잘 잡는 것이 중요합니다. 서로가 가진 기둥의 색깔을 기억하고 자기 차례를 진행해야 합니다.

함께 의지하면서 목표를 달성하세요!

1 - 4 8+ 45



©2019 Dice Tree Games
www.dicetreegames.com



©2018 Zoch Verlag
www.zoch-verlag.com