

트랩워드

이 설명서를 읽기 전에, 별도로 제공된 간단 설명서 인쇄물을 먼저 읽어보세요.
간단 설명서에 한 라운드의 게임 방법이 안내되어 있습니다.
뒷면에는 짧은 설명으로 게임을 익히기 좋아하는 분들을 위해 **규칙 요약**이 있습니다.
이 설명서에서는 게임을 하는 방법과, 처음 게임을 하는 친구들에게 쉽게 설명하기
좋은 팁에 대해서 안내해 드리겠습니다.

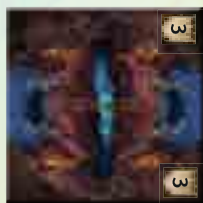
- 게임 준비 설명은 2 - 4쪽에 있습니다.
- 규칙 설명은 5 - 9쪽에 있습니다.
- 힌트 규칙은 10 - 11쪽에 있습니다.
- 특정 카드의 보충 설명은 마지막에 있습니다.

동영상 설명
(한글 자막을 선택하세요)



cge.as/twu-ko

게임 구성품



방 타일 7개



몬스터 5개



팀 마커 2개



책 4개



저주 카드 10장

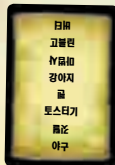


몬스터 카드 10장

플라스틱 받침대 3개



햇불 2개



단어 카드 50장



모래시계



연필 2자루



트랩워드 목록 용지

게임 준비

트랩워드는 함정 단어라는 뜻으로, 팀 게임입니다. 두 팀으로 나뉘서 테이블 양쪽에 마주보고 앉습니다. 각 팀마다 인원이 최소 두 명씩 있어야 합니다. 게임 인원수가 홀수면 한 쪽 팀이 한 명 더 많은 채로 게임을 해도 괜찮습니다.

팀 마커 두 개를 각각 플라스틱 받침대에 끼워서, 시작 지점인 3번 방에 놓습니다. 여러분의 팀 마커를 여러분이 앉은 쪽에 가깝게 놓으세요.

5개의 방 타일을 오름차순으로 놓습니다.
한 팀은 방 순서가 왼쪽에서 오른쪽으로 보이고, 다른 팀은 오른쪽에서 왼쪽으로 보게 됩니다.
처음에는 그림처럼 3, 4, 5, 6, 7번 방 타일을 추천합니다.

3번 방을 못 찾으셨나요?
10번 방 뒷면이 3번 방입니다.

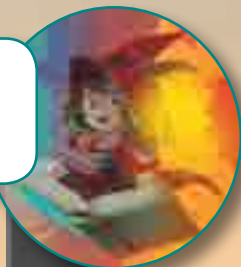
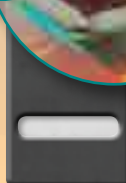
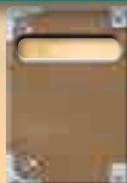
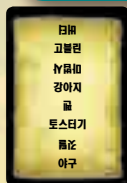
우리 팀의 팀 색깔과 같은 색의 핫볼을 가지고 와서, 우리 팀에서 첫 번째로 힌트를 줄 사람(힌트 제공자) 앞에 놓습니다.
누가 먼저 해도 괜찮으면, 양 팀 다 자기 팀의 핫볼을 그림처럼 가장 끝 쪽에 앉은 사람에게 놓습니다.



모래시계

저주 카드를 섞어서 2장을 무작위로 뽑습니다.
몬스터 카드와는 달리, 저주는 아무도 내용을 보지 않고, 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 두 번째 방 옆에 저주 카드를 한 장 놓고, 다른 한 장은 몬스터 이전 방 옆에 놓습니다.

다음 장을 펼치면 책이랑
단어 카드에 대해서
알려줄게요!



몬스터마다 두 가지 종류의 카드가 있습니다. 처음에는 별표 표시가 없는 몬스터 카드 더미를 추천합니다(별표 표시가 있는 몬스터는 더 강력한 몬스터를 상대할 준비가 된 친구들을 위한 카드입니다). 카드 더미를 섞어서 몬스터 하나를 무작위로 뽑습니다.

뽑은 몬스터 카드와 일치하는 몬스터를 플라스틱 받침대에 꽂아서, 숫자가 가장 큰 마지막 방에 놓습니다.

종이를 접어서 우리 팀의 트랩워드 목록을 상대 팀이 보지 못하도록 하세요.

다른 준비 방법

이 게임을 해보신 분들은 다른 모양의 방과 저주를 경험하실 수 있습니다. 예를 들어, 2, 4, 6, 8, 10번 방을 사용하고, 앞에서 4번째 방까지 각 방마다 저주 카드를 놓을 수 있습니다. 원하는 구성으로 즐겨보세요.

트랩워드 용지를 각 팀당 한 장씩 사용합니다.

용지에 쓸 연필을 준비합니다.

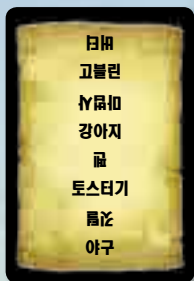
단어 묶음 선택

단어 카드 더미를 테이블에 놓습니다. 카드 더미를 섞어도 좋지만, 단어를 봐서는 안됩니다.

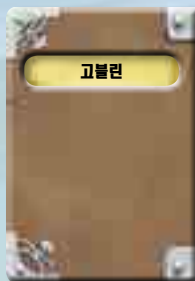
게임을 시작하기 전에 김이 새면 안되니까요.

트랩워드에는 두 가지 계열의 단어가 있습니다. 두 계열 단어 모두 카드의 양면에 적절히 배치되어 있습니다.

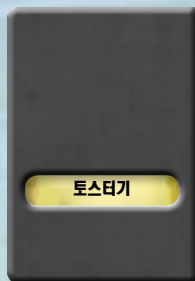
어느 계열로 게임을 할 지, 책을 골라서 선택합니다.



단어 카드



판타지



현실 세계

어떤 책을 선택하셨나요? 사실 어느 쪽이든 별로 큰 상관은 없습니다. 양쪽 계열 모두 “일반적인” 단어가 많이 포함되어 있기 때문입니다. 판타지 단어들 중에는 판타지 세계에서만 일상적으로 쓰였을 단어들이 있습니다.

다른 단어 목록에는 중세 판타지 세계에 맞지 않는 단어들이 있습니다.

양팀 모두 같은 계열의 책을 사용해야 합니다. 다른 계열의 책을 사용해서는 안됩니다.

트랩워드 목록

게임은 여러 라운드동안 진행됩니다.

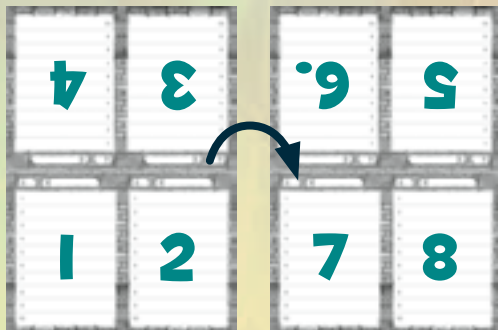
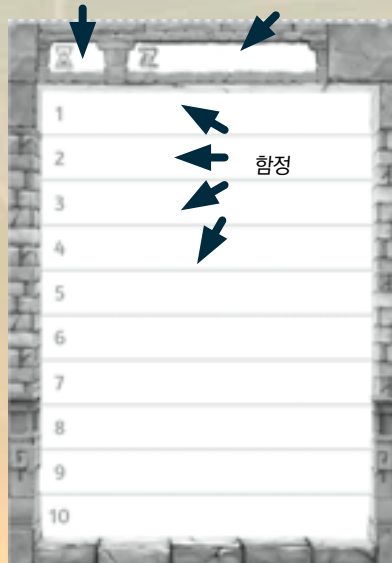
각 라운드를 시작할 때는 양 팀이 트랩워드 목록을 작성하게 됩니다. 게임에 포함된 트랩워드 용지를 이용해서 목록을 만듭니다. 한 게임에 팀마다 용지 1장을 사용합니다.

4라운드가 끝난 다음, 용지를 뒤집어서 뒷면을 사용합니다.

게임은 8라운드 넘게 진행되지 않습니다.

상대 팀의 방 번호

비밀 단어



라운드 진행

한 라운드는 두 부분으로 나뉩니다.

- 우선, 양 팀이 동시에 상대 팀에 대한 트랩워드 목록을 준비합니다.

- 그런 다음, 각 팀이 순서를 정해서 자기 팀의 비밀 단어를 추리합니다.

이 때, 힌트 제공자는 상대 팀이 준비한 함정, 트랩워드를 피해야 합니다.

간단 설명서를 보시면 게임이 어떻게 진행되는지 빨리 알아볼 수 있습니다.

함정 준비

양 팀은 단어 카드 더미에서 카드를 한 장씩 가져옵니다. 맞은 편에 앉은 상대 팀이 단어 카드의 한쪽 면을 봤을 수도 있으니, 카드를 뒤집어서 책 사이에 놓고 책을 닫습니다. 여러분의 책이 마술처럼 카드의 8개 단어 중 하나를 선택할 것입니다. **이 단어가 상대 팀이 맞혀야 하는 비밀 단어입니다.**

비밀 단어를 보고, 상대 팀 힌트 제공자가 이 단어의 힌트를 줄 때 어떤 단어를 말하게 될 지 생각합니다.

기억하세요. 여러분은 상대 팀의 힌트 제공자가 누구인지 알고 있기 때문에, 그 친구에 대해 알고 있는 것을 이용하여 더 악의적인 함정을 파 놓을 수 있습니다.

트랩워드로 정할 수 있는 단어에 대한 규칙이 있습니다. 기본적으로, 특정 비밀 단어에 관련된 것만 트랩워드로 적을 수 있으며, 어떤 단어이라도 힌트에 쓰일 법한 “내가” 또는 “이것” 같은 단어는 쓸 수 없습니다.

10쪽에 적합한 트랩워드의 전체 규칙이 나와 있습니다.

우리 팀은 종이에 트랩워드를 적습니다. **종이를 서로 돌려 봅니다.** 우리 팀의 누구든 종이에 적어서 트랩워드를 제안할 기회가 있습니다.

우리 팀의 트랩워드 개수는 상대 팀의 방 번호와 같아야 합니다. 예를 들어, 상대 팀의 방 번호가 3번이면 우리 팀은 3개의 트랩워드를 적습니다. 우리 팀의 모두가 트랩 워드를 제안하고나면, 쓸 수 있는 트랩워드보다 더 많을 수도 있습니다. 그러면 어떤 것을 제외할 지 함께 결정합니다.

트랩워드는 반드시 팀이 함께 정해야 합니다. 혼자서 결정하면 안됩니다. 목록을 완성하면 상대 팀에게 준비가 됐다고 알립니다.

어느 팀이 먼저?

양 팀 모두 준비가 끝나면 서로의 책을 교환합니다(아직 비밀 단어를 보면 안됩니다). 이제 각 팀의 힌트 제공자가 팀원들에게 힌트를 줄 차례입니다. 이 때는 양 팀이 순서를 정해서 차례로 진행합니다. **뒤쳐진 팀이 힌트를 먼저 냅니다.**

게임을 시작할 때는 양 팀의 위치가 같기 때문에, 각 팀의 책을 확인해 봅니다. 책은 빛나는 상징 외에는 다른 점이 없습니다. 양 팀의 위치가 같으면 빛나는 상징이 그려진 책을 가진 팀이 먼저 합니다. 그 책을 받은 팀부터 시작합니다.



이런 책을 가진 팀이 먼저 합니다.

힌트 주기

우리 팀이 먼저 한다고 가정합니다. 우리 팀의 힌트 제공자는 상대 팀이 건네 준 책을 가져와서 비밀 단어를 확인합니다.

상대 팀은 힌트 제공자가 단어를 확인할 시간을 몇 초 준 다음, 모래 시계를 뒤집습니다.

우리 팀의 힌트 제공자는 우리 팀에게 힌트를 줘서 비밀 단어를 말하게 만들어야 합니다. 약간의 제약이 있습니다.

우선, 당연히 비밀 단어를 말하거나 같은 계열의 단어를 말해서는 안됩니다.

힌트 주는 방법의 전체 규칙은 11쪽에 있습니다. 이 게임을 모르는 사람들에게 게임 방법을 알려줄 때는 힌트 주는 규칙을 전부 다 설명하지 않고, 일단 몇 라운드를 해 보는 것이 더 좋을 수도 있습니다.

힌트를 줄 때, 상대 팀이 작성한 트랩워드 중 어떤 것도 말하면 안됩니다. 상대 팀이 작성한 트랩워드 목록을 보지 못했기 때문에, 생각보다 어렵습니다.

힌트 제공자는 주고 싶은 만큼 힌트를 줄 수 있습니다.

예시:

우리 팀원들이 맞춰야 할 단어는 **버터**입니다. 상대 팀이 아마 **우유**를 적었을 것 같지만, 이렇게 말하면 피해갈 수 있습니다.

• “이건 소가 주는 음료로 만들어졌어.”

물론, 유제품의 일종이라고 말할 수도 있지만, 상대 팀이 **유제품**을 썼을 것 같았습니다. “토스트”는 어떨까요? 상대 팀은 트랩워드를 세 개밖에 못 쓰기 때문에, “토스트” 정도는 안전할 것 같습니다.

• “내 토스트는 맨날 이 쪽이 바닥으로 향해 떨어지지.”

이건 정말 좋은 힌트입니다. 팀원들은 아마 **버터**를 생각해냈을 것입니다. 생각을 했건 못했건, 갑자기 상대 팀이 멈추라고 합니다. 알고 보니, **토스트**는 트랩워드 중의 하나였습니다.

정답 도전

힌트 제공자가 힌트를 주는 동안, 같은 팀 팀원들은 비밀 단어를 추리합니다. 정답에 도전할 때는 크게 말합니다.

힌트 제공자를 제외한 팀원 누구나 도전할 수 있고, 차례를 따지지 않습니다. 그러나, **정답 도전의 기회는 5번까지**이기 때문에 잘 생각해서 도전해야 합니다.

팀원들은 힌트 제공자에게 질문할 수 없습니다. 각자 추리한 것을 서로 상의해도 안됩니다. 정답 도전을 하기 전에 허락을 구할 수는 있습니다. “나 뭔지 알 거 같어.” 이것이 규칙에 어긋나지는 않지만, 추천하지 않습니다.

그냥 불쑥 말해버리는 것이 더 좋습니다.

비밀 단어를 제대로 맞히면, 우리 팀의 마커를 다음 방으로 전진시킵니다.



도전 실패

물론, 항상 성공할 수는 없습니다. 다음과 같은 일이 일어나면 실패입니다.

- 힌트 제공자가 트랩워드를 말하거나, 트랩워드와 같은 계열의 단어를 말하는 경우.
- 힌트 제공자가 부적절한 힌트를 준 경우.
- 팀원이 오답을 다섯 번 말한 경우.
- 제한 시간이 다 된 경우.

이들 중 한 가지라도 발생하면 그 팀은 추리를 멈추고, 이번 라운드에 다음 방으로 전진하지 못합니다.

상대 팀 차례

첫 번째 팀의 차례가 끝나면, 그 팀의 결과와 상관없이 **상대 팀이 비밀 단어를 추리할 차례**입니다.

상대 팀의 차례 동안, 우리 팀이 할 일이 몇 가지 있습니다.

1. 힌트 제공자가 비밀 단어를 읽고 단어를 이해하면 즉시 모래 시계를 뒤집습니다.
2. 힌트 제공자가 우리 팀이 적은 트랩워드 중 어느 단어든, 그것과 같은 계열의 단어를 말하면 즉시 중단시킵니다.
3. 힌트 제공자가 부적절한 힌트를 주면 즉시 중단시킵니다.
4. 상대 팀의 정답 도전 횟수를 잘 셉니다. 다섯 번의 도전이 끝나면 중단시킵니다.
5. 모래 시계를 주시합니다. 시간이 다 되면 중단시킵니다.

기억하세요: 트랩워드는 힌트 제공자한테만 적용되는 함정입니다. 다른 팀원들이 트랩워드를 말하는 것은 괜찮습니다.

라운드 종료

양 팀 모두 실패한 경우

이번 라운드에 어느 팀도 전진하지 못했으면 몬스터가 양 팀이 있는 방을 향해서 한 칸 이동합니다.

(한 팀 또는 양팀 모두 전진했으면 몬스터는 있던 곳에 머무릅니다.)

몬스터가 저주 카드가 있는 방으로 들어오면 저주 카드를 플레이어들이 있는 쪽으로 한 칸 옮깁니다.

예시:



1라운드에서 양 팀 모두 실패하면 몬스터가 이동해서 한 칸 가까워집니다. 그 방에 저주 카드가 있기 때문에, 저주 카드도 플레이어들 쪽으로 한 칸 이동합니다.

힌트 제공자 교체

라운드가 끝날 때, 힌트 제공자는 그 줄의 다음 사람에게 핫볼을 넘겨줍니다. 누구나 한 번씩은 힌트를 줄 차례가 있어야 합니다. (그러나 정말로 힌트를 내기 싫은 사람은 핫볼을 패스해도 괜찮습니다.)

이후의 라운드

플레이어들이 더 깊은 던전으로 전진하면 다음의 규칙을 기억하세요.

- **적어야 할 트랩워드의 개수는 상대 팀이 있는 방 번호와 같습니다.** 상대 팀이 4번 방에 있으면 트랩워드 4개를 적습니다. 우리 팀이 계속 3번 방에 있다면, 상대 팀도 트랩워드를 3개만 적습니다.
- 양 팀이 모두 트랩워드 목록을 준비한 다음, **뒤에 있는 팀이 먼저 정답 도전의 차례를 진행합니다.**
- **양 팀이 같은 방에 있으면 반짝이는 상징이 그려진 책을 받은 팀이 먼저 추리를 시작합니다.**

라운드마다 책을 교환하기 때문에, 양 팀이 계속해서 같은 방에 있게 된다면 먼저 하게 되는 팀이 계속 바뀝니다.

한 팀(또는 양 팀)이 몬스터와 같은 방에서 라운드를 시작할 때까지는 똑같이 게임을 진행합니다. 양 팀 모두 전진하지 못하면 몬스터가 여러분이 있는 곳으로 조금씩 이동한다는 것을 잊지 마세요.

힌트 제약

같이 게임을 하는 친구들이 내성적이면 힌트를 내는 게 부담스러울 수도 있습니다. 이 문제로 욕심각심하게 되면 우선 11쪽의 힌트 규칙을 무시하고 편하게 게임을 진행해 보세요.

그러나 어떤 사람들은 절대로 함정에 걸리지 않고 힌트를 줄 수 있는 방법을 재빨리 찾을 수도 있습니다. 그런 사람들이 부적절한 힌트를 말해버리기 전에, 얼른 11쪽의 힌트 규칙을 알려주세요.

시간 조정

원래 규칙은 힌트 제공자가 단어를 읽고 의미를 이해하는데 3초 정도의 시간을 가져야 합니다. 혹시 시간이 필요했거나 조금 더 필요하다면 같이 게임하는 사람들끼리 정해서 시간을 조정하세요.

압박을 즐기는 게임 그룹은 책을 집어들자마자 모래시계를 뒤집습니다.

반면에, 자꾸 제한 시간이 다 되어 실패하는 그룹은 모두 동의하면 첫 힌트를 줄 때 모래시계를 뒤집는 것으로 바뀌도 좋습니다.

저주 카드

라운드를 진행하다보면, 팀 마커가 전진하거나 몬스터가 이동하면서, 저주 카드와 같은 방에 있게 됩니다.

어떤 이유로든 그렇게 되면, 저주 카드를 뒤집어서 내용을 공개합니다.

저주 카드가 처음 공개된 라운드에만 저주가 적용됩니다. 저주 카드는 추가 규칙을 더해서, 그 방에 있는 플레이어들을 좀 더 힘들게 만듭니다. 두 팀이 모두 저주 카드가 있는 방에 같이 있다면, 저주는 양 팀에 모두 적용됩니다.

한 팀이 뒤쳐져서 다른 한 팀만 저주 카드가 있는 방에 있다면, 저주에 걸린 방에 있는 팀만 저주가 적용됩니다.

해당 라운드가 끝나면 그 팀의 결과와 상관없이 저주 카드를 버립니다.

저주가 걸린 방에 있는 팀은 더 어렵게 차례를 진행하기 때문에 게임 진행이 더 흥미로워집니다. 그러나, **첫 게임이라면 저주를 무시해도 됩니다.** 사람들이 힌트를 내느라 고생하고 있으면, 조용히 저주 카드를 박스에 집어넣으세요.

나중에 좀 더 게임에 익숙한 그룹이 게임을 할 때 꺼내는 것이 좋습니다.

몬스터와 싸우기

몬스터와 같은 방에 있게 되는 경우는 두 가지입니다.

- 팀 마커가 전진해서 몬스터가 있는 방에 들어가는 경우.
- 또는 팀 마커가 있는 방에 몬스터가 들어오는 경우.

우리 팀이 몬스터가 있는 방에서 라운드를 시작하면 게임에서 승리할 기회가 있습니다.

몬스터는 그 라운드에 우리 팀이 차례를 진행하는 동안 특별한 추가 규칙을 적용합니다.

두 팀 모두 몬스터와 같은 방에 함께 있으면 이 규칙은 양 팀에 똑같이 적용됩니다.

여러 가지 결과가 생길 수 있습니다. 우선, 상대 팀은 뒤쳐져 있고, 우리 팀이 몬스터와 싸운다고 가정해 보겠습니다.

이 경우, 기본 규칙과 마찬가지로 상대 팀이 먼저 차례를 진행합니다. 그런 다음, 우리 팀은 몬스터와 싸우게 됩니다.

- 몬스터의 특수 규칙을 적용하고도 우리 팀 비밀 단어를 제대로 맞으면 우리 팀의 승리입니다.
- 단어를 맞지 못하면 게임을 계속합니다. 상대 팀까지 실패했어도 몬스터는 더 이상 움직이지 않습니다.
- 우리 팀은 그 방에 그대로 머물면서 몬스터와 다시 싸웁니다.

이번에는 양 팀 모두 몬스터와 같은 방에 있는 예를 들어 보겠습니다.

반짝이는 상징이 그려진 책을 가진 팀이 먼저 차례를 진행합니다.

먼저 하는 팀의 결과와 상관없이 다른 팀도 몬스터와 싸울 기회가 있습니다.

- 두 팀 모두 정답을 맞히면 함께 승리합니다.
- 한 팀만 정답을 맞히면 그 팀이 승리합니다.
- 두 팀 모두 정답을 맞지 못하면 한 라운드 더 진행합니다.

승리한 팀 정하기

게임을 하는 사람들이 공동 승리를 별로 좋아하지 않으면 다음의 규칙을 사용해서 승자를 정하세요: **양 팀 모두 몬스터와 싸우는 경우, 더 빨리 몬스터를 물리치는 팀이 승리합니다.**

먼저 차례를 진행한 팀이 몬스터를 물리쳤을 때 모래시계를 넘어뜨립니다.

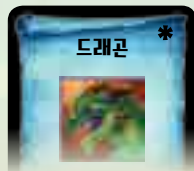
바닥쪽 그릇에 남아있는 모래가 그 팀이 사용한 시간입니다. 다음 팀이 차례를 시작할 때, 그 쪽 그릇이 위로 가게 뒤집습니다. 그러면 두 번째 팀은 첫 번째 팀이 쓴 시간만큼을 가지고 차례를 시작하게 됩니다. 모래가 다 떨어지기 전에 정답을 맞히면 두 번째 팀이 승리하고, 그러지 못하면 첫 번째 팀의 승리입니다.

8라운드 제한

던전을 지나 몬스터를 물리치기까지 최대 8라운드 안에 해야 합니다. 트랩워드 용지 한 장에는 트랩워드 목록을 8개 까지 적을 수 있습니다(4쪽을 참고하세요). 따라서, 용지의 마지막 목록을 작성하는 중이라면 그것이 게임의 마지막 라운드입니다.

8라운드가 끝날 때까지 어느 팀도 몬스터를 물리치지 못했다면 몬스터의 승리입니다.

그것보다는 어느 한 팀이나 양팀이 같이 승리할 가능성이 훨씬 높습니다.



몬스터마다 별표가 표시된 쪽이 좀 더 골치 아픕니다. 게임을 여러 번 해서 몬스터들이 심겁다고 느껴지면 별표 쪽 몬스터를 사용하세요.

해도 되는 것과 하면 안되는 것

적합한 함정

일반적으로 여러분의 트랩워드는 상대 팀이 맞춰야 할 단어와 관계가 있어야 하며, 힌트 제공자가 어떤 비밀 단어를 설명할 때라도 쓰게 되는 단어를 써서는 안됩니다.

- 트랩워드는 반드시 명사(**머리, 악기, 동물** 등), 형용사(**곱슬곱슬한, 음악적인, 큰** 등), 또는 동사(**입다, 놀다, 먹다** 등)만 사용해야 합니다.
 - 숫자(**십이, 여덟, 백** 등)는 함정으로 써도 되지만, “하나” 또는 “한”은 안됩니다. 아래 설명을 참고하세요.
 - 대명사나 의존명사(**개, 이, 내, 무엇, 것** 등) 또는 조사, 접미사나 접두사, 보조 동사는 (**는, 하다, 있다** 등) 쓸 수 없습니다.
 - 대명사처럼 많이 쓰이는 단어나 관형사(**만약, 한 (가지), ~중 하나, 그런, ~때** 등)는 함정으로 쓸 수 없습니다.
- 그러나, 많이 쓰이는 단어라도 **사람**이나 **장소**처럼 대체할 다른 유의어가 많은 단어는 함정으로 써도 괜찮습니다.

트랩워드를 준비할 때 게임의 본질을 잊지 마세요. “생각”은 명사지만 여러분의 친구가 “음... 내 생각엔..” 이런 말을 자주 하는 것을 알아서, 그 단어를 함정으로 쓰는 것은 안됩니다. 여러분이 **말**이라는 단어를 트랩워드 목록에 썼다면, “이건 말에 편하게 타려고 엮는거야”라는 힌트에는 함정으로 발동이 되지만, “이건 말이지, 깔고 앉는 것 중의 하난데, ”라는 힌트에는 발동되지 않습니다.

함정은 어떤 때에 발동되나요?

힌트 제공자가 트랩워드나 그 단어와 같은 계열의 단어를 말하면 함정에 걸린 것입니다.

- 함성어는 그 단어를 구성하는 개별 단어에도 발동됩니다. **김치찌개**가 트랩워드면 “김치”와 “찌개” 중 어느 쪽을 말해도 함정에 걸린 것입니다.
- 비슷한 규칙으로, 함성어인 힌트의 일부 단어가 트랩워드여도 함정이 발동됩니다.
빛 이 트랩워드면 “달빛”은 함정에 걸립니다.
- 트랩워드는 그 자체뿐만 아니라 같은 어근이면서 변형된 모든 단어에도 적용됩니다. 예를 들어, **과학자**는 “과학”, “과학적”, “학자” 등의 단어에도 함정으로 발동되고, “공상과학” 뿐만 아니라 그 영어 줄임말인 “SF”라고 해도 함정에 걸립니다.
- 하지만 너무 까다롭게 굴지 마세요. “과목”은 **과학**과 같은 한자를 쓰지만, 우리말에서는 이들 두 단어가 함정으로 발동될만큼 가깝게 여겨지지 않습니다.

도전 횟수 세기

도전 횟수를 셀 때는 합리적으로 너그럽게 생각해 주세요. “아이스 아메리카노”, “공상 과학 소설”등은 각각 하나의 도전으로 셉니다. “난쟁이가 쏘아올린 작은 공”도 한 번의 도전입니다.

만지 제한 시간

함정과 부적합한 힌트에 대한 반대는 3초 이내에 즉시 이상한 점을 알아채고 말을 해야 효력이 생깁니다.

아무도 오류를 잡아내지 못하면 힌트 제공자는 함정을 피한 것입니다.

그러나, 때로는 확신이 들지 않기도 합니다. 함정에 걸린 것 같거나 잘못된 힌트라고 생각하는데 아닐 수도 있습니다. 이런 경우는 시간 안에 힌트 제공자를 멈추는 데 실패한 것과는 다릅니다. 이 경우에는 일단 상대 팀이 계속해서 차례를 진행하게 두어야 합니다. 차례가 끝났을 때 그 상황에 대해 서로 상의해서 그 결과를 적용합니다.

적합한 힌트

힌트를 줄 때에도 하지 말아야 하는 것들이 몇 가지 있습니다.

- **비밀 단어와 같은 계열의 단어를 말하면 안됩니다.** 기본적으로 비밀 단어는 그 자체가 트랩워드이고, 함정이 발동되는 규칙도 같습니다.
- **비밀 단어의 예를 들어서는 안됩니다.** 예를 들어 비밀 단어가 **꽃**일 때, 힌트 제공자가 꽃의 종류를 아무거나 말해도 된다면 함정에 걸릴 수가 없을 것입니다. (그러나 비밀 단어의 동의어를 말하는 것은 괜찮습니다.)
- **고유 명사 또는 고유 명사에서 파생된 단어는 쓸 수 없습니다.** (“한국”, “반지의 제왕”, “경리”). 이 때는 문맥을 파악해야 합니다. **컬그룹**의 힌트로 (나인뮤지스의 멤버) “경리”를 말하면 안되지만, **사무적**의 힌트로 사용한다면 인정됩니다.
- **힌트는 반드시 그 단어의 뜻과 관련이 있어야 합니다.** 단어의 발음이나 철자에 관해서 힌트를 주면 안됩니다. “이 단어는 □□처럼 들려” 라던가, “○○랑 운율이 딱딱 맞는 단어야” 라고 하면 안됩니다. 초성이나 첫 글자를 알려줘도 안됩니다. 비밀 단어가 **가치**라면 **같이**에 관련된 힌트를 내서는 안됩니다.
- **뜻에 연관이 있으면, 비밀 단어를 포함하고 있는 단어를 설명해서 힌트로 줄 수 있습니다.** 예를 들어, 비밀 단어가 **초보일** 때, [초보 운전]을 설명해서 힌트를 줘도 됩니다. 그러나 [결초보운]을 설명하면서 정답을 유도하면 안됩니다.
- **“국과수” 또는 “USA”등, 고유명사의 줄임말을 써서는 안됩니다.** 단, “TV”처럼 대문자로 쓰지만 고유명사가 아닌 줄임말 단어는 써도 됩니다. (트랩워드가 **텔레비전** 이면 “TV”에도 함정이 발동된다는 것을 기억하세요.)
- **고유명사가 아닌 척하면서 소설, 영화 등의 제목을 설명하지 마세요.** “왕좌 하나를 놓고 게임하는 거 있잖아,” 이런 힌트는 안됩니다. [왕좌의 게임]을 언급하고 싶다면 다른 방법을 생각해 보세요. 예를 들면 “등장 인물들이 다 죽어나가는 판타지 시리즈 있잖아,” 이렇게 말입니다.
- **상대 팀이 알지 못하는 개인적인 정보를 바탕으로 힌트를 줄 수 없습니다.** “우리가 게임하러 잘 가던 곳 있잖아” 이런 힌트가 인정되려면 상대 팀 사람들도 함께 잘 가던 곳이어야 합니다.
- **현재 장소에 있는 사물을 바탕으로 힌트를 줄 수 없습니다.** “지금 현재” 플레이어들이 겪고 있는 어떤 것에 대해서도 언급하면 안됩니다.
- **글로 적을 수 있는 단어로만 힌트를 줘야 합니다.** 즉, 손짓이나 억양, 노래 등을 사용하면 안됩니다.

정답 도전

- 정답으로 도전한 말에 비밀 단어가 포함되어 있으면 정답으로 인정합니다.
비밀 단어가 **초보일**때, “초보”와 “초보 운전” 모두 정답입니다.
- 그러나, 같은 계열의 단어일 때는 정답으로 인정하기에 부족합니다. 예를 들어, 비밀 단어가 **과학자**일 때, “과학자” 또는 “과학적인” 같은 단어는 정답으로 인정하기 어렵습니다. 그러한 단어들은 함정을 발동시킬 수 있을 정도로 가까운 계열의 단어이지만, 정답으로 보기에는 충분히 가깝지 않습니다.
- 힌트 제공자에게 질문을 할 수 없습니다.
- 팀원들과 상의해서 정답에 도전할 수 없습니다. “나는 이거 ‘도깨비’같어. 우리 ‘도깨비’로 도전할까?” 이렇게 말했다면 “도깨비”로 정답 도전을 이미 한 것입니다.

카드 부연 설명

숨을 참아라



힌트를 생각하는 동안은 편하게 숨을 쉽니다. 그런 다음 크게 숨을 들이쉬세요. 숨을 멈추고 힌트 주고, 다시 멈추고 힌트 주고, 이렇게 해도 됩니다. 그러나, 조금이라도 숨을 들이 마시는 순간, 더 이상 힌트를 줄 수 없습니다.

굳어버리다

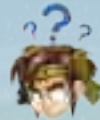


팀원이 정답에 도전하는 즉시, 힌트 제공자는 돌이 된 것처럼 고정된 자세로 움직이지 않아야 합니다.

허가 보였다



힌트 제공자는 최선을 다해서 도깨비 언어를 쓰거나 더듬어야 합니다. 상대 팀은 힌트 제공자가 실수하더라도 약간의 여유를 주세요. 완벽하게 해내기를 바라지는 않습니다.



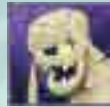
멍청해지다

명사는 어떤 사람이나 장소, 사물 같은 것입니다. “나”, “이것” 등은 대명사니까 쓸 수 없습니다. 행운을 빌어요!



왔던 곳으로 돌아가

이 카드가 첫 번째 방에 있으면 이 카드를 버립니다.



미라의 저주

매 라운드 새로운 저주 카드를 뽑습니다.

별표가 붙은 미라는 한 번에 두 가지

저주를 적용합니다. 이 때, 저주의 조합이 따로 설명이 필요 없을 정도로 명확해야 합니다.

만약 미심쩍은 부분이 있으면 라운드를 시작하기 전에 모두가 그 부분의 내용에 합의해야 합니다.

게임 디자이너: Jan Březina, Martin Hrabálek, Michal Požárek

일러스트: Regis Torres, Dávid Jablonovský

그래픽 디자인 & 레이아웃: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

보조 아트: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

설명서 원고: Jason Holt

한글판 제작: DiceTree Games

이 게임을 제작하면서 정말로 많은 분들의 도움이 있었습니다. 고마움을 전할 분들이 많지만, 특히 Gen Con, the Gathering of Friends 그리고 GameCon에서의 플레이 테스터들께 감사합니다. 시간을 들여 플레이하고 피드백을 주신 Club Diversity, Kingmakers and the Columbus Idea Foundry의 모든 분들께 감사드립니다. 우리의 정기 주말 모임에 와서 테스트를 해준 Deskzrout.cz의 친구들도 고마웠어요. 게임 구조에 조언을 아끼지 않은 Filip Murmak과 Jan Vaněček, Vlaada Chvátil, 그리고 이 게임을 출판해서 우리 꿈을 이루어 준 Petr Murmak, 끊임없이 응원해 준 Petr Čáslava와 Michal Štach, 그래픽을 담당한 Regis Torres와 Dávid Jablonovský, Fanda Horálek에게 진심으로 고맙습니다. 그리고, Jason Holt에게 무한 감사드립니다. 그가 없었으면 영어판을 어떻게 냈을지 모르겠습니다.

저주 카드의 아이디어를 준 Adam Marostica에게도 감사합니다. Jan은 이해심 많은 아내 Soňa와 (아직 글을 읽거나 쓰지 못하지만) 이 게임이 멋지다고 생각하는 아들 Jindřich에게 고마워합니다. Martin은 이 게임을 아내 Barbora와 아이들 Alžbětka, Hynek에게 바칩니다.



© Czech Games Edition
October 2018
www.CzechGames.com



© DiceTree Games
April 2019
www.DiceTreeGames.com