

테이크 잇 이지! 설명서

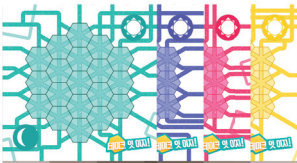
테이크 잇 이지!는 가족, 연인, 친구끼리 또는 혼자서도 재미있게 즐길 수 있는 게임입니다.

모두가 똑같은 타일을 받지만, 놓는 곳은 각자의 선택입니다. 보다 높은 점수를 만들어 보세요!

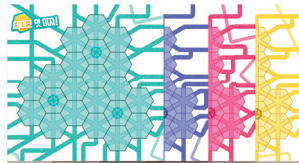
기본 게임을 넘어 더 어려운 게임을 원하시는 분들을 위해 다양한 확장 규칙과 구성품도 추가되었습니다.

게임 구성물

양면 개인 보드 4장



앞면: 기본 게임용



뒷면: 변형 게임용
(기본 게임에서 사용 안함)

기본 게임용 타일 4종



녹색
27개



보라
27개



빨강
27개



노랑
27개

주머니 4개



(기본 게임용 타일 4종을 색깔에 맞는 주머니에 담아 보관합니다.
특수 타일 4종은 따로 보관합니다.)

특수 타일 4종 (기본 게임에서 사용 안 함)



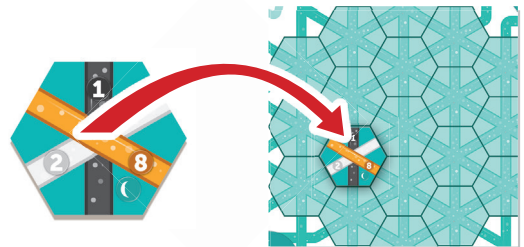
게임 준비

- 게임을 처음 개봉했다면 펀치 보드에서 육각형 타일을 모두 조심스럽게 떼어냅니다.
- 각자 한 가지 색깔의 개인 보드와 같은 색깔의 기본 게임용 타일 27개를 받습니다.
이때 특수 타일 4개는 기본 게임에서 사용하지 않습니다. 개인 보드는 앞면인 기본 게임용으로 사용합니다.
- 원하는 방법으로 게임 진행자를 정합니다. 진행자는 자신의 타일 27개를 모두 주머니에 넣고 잘 섞습니다.
- 다른 사람들은 아래 그림과 같이 타일의 위쪽 숫자 1, 5, 9를 기준으로, 자기 앞에 세 무더기로 정리해 놓습니다.



게임 방법

- 게임 진행자는 주머니에서 타일을 하나 뽑아 공개합니다.
그리고 타일에 있는 숫자 3개를 다른 사람들에게 불러줍니다.
- 다른 사람들은 각자의 타일 더미에서 같은 타일을 찾습니다. 그리고
게임 진행자를 포함한 모두가 각자의 타일을 개인 보드의 원하는 칸에 놓습니다.
- 모두가 타일을 놓은 다음, 진행자는 다음 타일을 공개합니다.
이런 방법으로 개인 보드가 타일로 꽉 찰 때까지 게임을 계속합니다.



타일 배치 규칙

타일은 개인 보드의 원하는 칸에 자유롭게 놓을 수 있지만, 타일의 방향은 반드시 숫자가 똑바로 서 있도록 놓습니다.

한 칸에는 반드시 하나의 타일만 놓아야 합니다.
그리고 타일을 놓은 다음에는 그 타일을 옮길 수 없습니다.

게임을 진행하다 보면, 어쩔 수 없이 줄의 색깔을 맞추지 못하는 상황이 벌어집니다.
그렇더라도 진행자가 뽑은 타일을 반드시 자신의 개인 보드에 놓아야 합니다.



게임 종료

모두가 개인 보드에 19번째 타일을 놓으면, 개인 보드의 모든 칸이 타일로 꽉 차게 됩니다. 그러면 점수를 계산합니다.

점수 계산

다음과 같이 점수를 계산합니다.

각자 자기 개인 보드의 수직 방향과 대각선 두 방향의 줄 점수를 계산합니다.

위에서 아래로 수직 방향, 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 대각선, 오른쪽 위에서 왼쪽 아래로 대각선 이렇게 총 3개의 방향입니다.

처음부터 끝까지 색깔이 같은 줄만 점수를 받습니다. 이 줄을 점수 줄이라고 합니다.

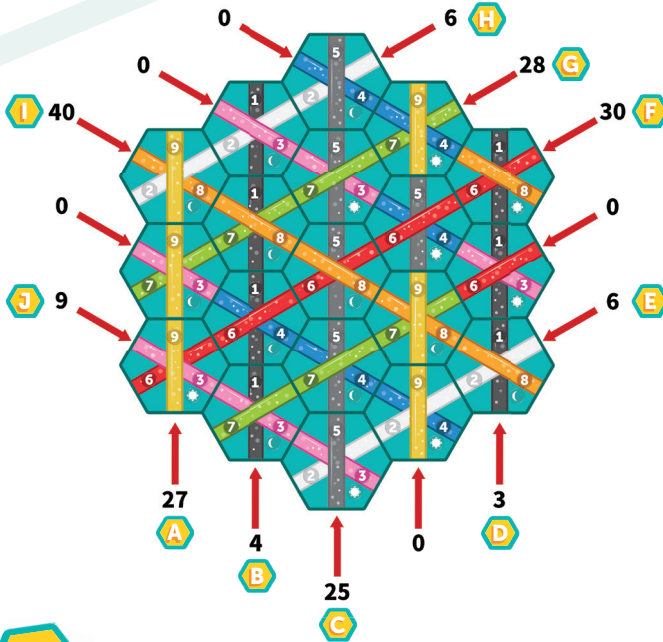
한 줄의 끝에서 다른 끝까지 줄 색깔이 다른 타일이 하나라도 있으면, 그 줄 전체는 점수를 얻을 수 없습니다.

따라서 해당줄은 점수 줄이 아닙니다.

각 점수 줄마다 타일의 개수와 줄 색깔의 숫자를 곱합니다.

점수 계산 예시

아래 그림을 보고 점수 계산 방법을 참고하세요.



- A** 타일 3개의 수직 노란색 줄: $3 \times 9 = 27$
- B** 타일 4개의 수직 검은색 줄: $4 \times 1 = 4$
- C** 타일 5개의 수직 회색 줄: $5 \times 5 = 25$
- D** 타일 3개의 수직 검은색 줄: $3 \times 1 = 3$
- E** 타일 3개의 대각선 흰색 줄: $3 \times 2 = 6$
- F** 타일 5개의 대각선 빨간색 줄: $5 \times 6 = 30$
- G** 타일 4개의 대각선 연두색 줄: $4 \times 7 = 28$
- H** 타일 3개의 대각선 흰색 줄: $3 \times 2 = 6$
- I** 타일 5개의 대각선 주황색 줄: $5 \times 8 = 40$
- J** 타일 3개의 대각선 분홍색 줄: $3 \times 3 = 9$

이 사람의 모든 줄에서 얻은 점수를 더한 **총점은 178점**입니다.

게임의 승자

총점이 가장 높은 사람이 이번 라운드의 승자입니다. 한 라운드만 진행하고 게임을 끝내거나, 각자 한 번씩 게임 진행자가 되어, 여러 번의 라운드를 진행할 수도 있습니다. 여러 번의 라운드를 진행하면 라운드마다 얻은 점수를 기록해서 총점을 받습니다. 점수가 같다면 함께 승리합니다!

1인 게임

테이크 잇 이지는 혼자서도 즐길 수 있습니다. 자신의 최고 점수를 넘는 것을 목표로 해보세요. 참고로 기본 게임으로 달성할 수 있는 최고 점수는 307점입니다. 이 점수를 낼 수 있는 방법은 16가지나 됩니다.

테이크 잇 이지!

변형 게임 설명서

기본 게임을 충분히 즐기신 후, 변형 게임에 도전해 보세요!

인접하게 배치하기

이 변형 게임 규칙을 적용하면, 첫 번째 타일은 개인 보드의 어느 곳에나 놓을 수 있습니다. 하지만 두 번째 타일은 반드시 첫 번째 타일의 한쪽 면에 맞닿게 놓아야 합니다. 비록 시작부터 점수 줄의 색깔을 맞추지 못하더라도 반드시 따라야 합니다.

이후로 놓은 모든 타일은 이미 놓여있는 타일 중에서 적어도 한 타일과는 한쪽 면이 맞닿아야 합니다.

이 변형 규칙은 타일을 놓는 범위를 제한하기 때문에, 게임을 더 어렵게 합니다.

해와 달을 사용하는 변형 규칙

해/달에 인접하게 배치하기 ☀️ 🌙

첫 번째 타일은 개인 보드의 어느 곳에나 놓을 수 있습니다. 그러나 두 번째 타일부터는 타일에 그려진 해나 달 기호에 따라 배치할 곳이 제한됩니다.

두 번째 타일의 기호가 첫 번째 타일의 기호와 같다면(예를 들어 둘 다 해 기호가 있는 타일이라면), 반드시 첫 번째 타일의 한쪽 면에 맞닿게 놓아야 합니다.

두 번째 타일이 첫 번째 타일과 기호가 다르다면, 개인 보드의 어느 곳에나 놓을 수 있습니다. 이후로 배치하는 모든 타일은 기호에 따라 이미 놓여 있는 같은 기호 타일 중 적어도 하나와 한쪽 면이 맞닿도록 놓습니다. 기호에 맞춰서 타일을 놓을 곳이 없으면, 빈 곳 어느 곳에나 놓을 수 있습니다.



햇빛 점수와 달빛 점수

3방향의 줄 중에서  **해 타일**로만 이루어진 줄은 햇빛 줄,
 **달 타일**로만 이루어진 줄은 달빛 줄입니다.

햇빛 줄과 달빛 줄은 그 줄이 같은 색깔일 필요는 없습니다.
 기본 규칙의 “점수 줄”이면서 햇빛 줄이거나 달빛 줄일 수도 있고, “점수 줄”이 아닌 줄도 햇빛 줄이거나 달빛 줄이 될 수도 있습니다. “점수 줄”이면서 햇빛 줄이나 달빛 줄이면 **기본 점수**를 받고, **햇빛/달빛 점수**를 추가로 더 받습니다.

햇빛 줄을 완성하면 줄을 구성하는 타일당 7점을 받습니다.
 달빛 줄은 타일당 6점을 받습니다.
 기본 점수에 추가 점수를 더합니다.
 그림의 햇빛 점수와 달빛 점수 계산 예시를 참고하세요.

기본 점수는 228점에서 24(달빛) + 28(햇빛) + 21(햇빛) + 18(달빛)을 더해서 **총점은 319점**이 됩니다.

라운드가 끝났을 때 아무도 햇빛 줄을 만들지 못했다면 그 라운드에는 햇빛 점수가 없습니다. 마찬가지로, 아무도 달빛 줄이 없다면 달빛 점수가 없습니다.



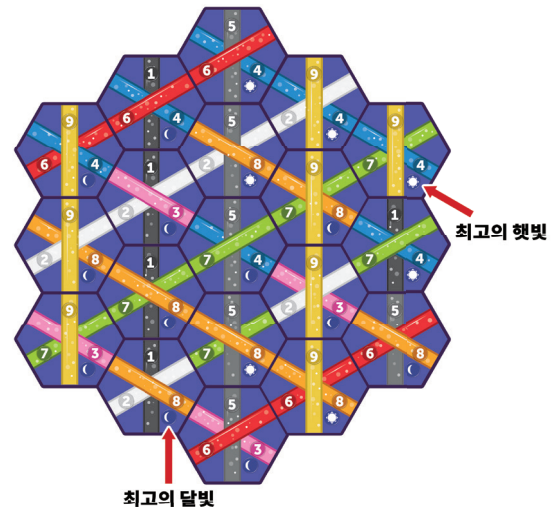
최고의 햇빛/달빛

이 변형 규칙은 1인 게임에 적합하지 않습니다.
 서로 최고의 햇빛과 달빛을 만들기 위해, 열심히 경쟁하는 방식의 변형 규칙입니다. 이 규칙에는 **점수 줄**만 인정합니다. 점수가 없는 줄은 **햇빛 줄**이나 **달빛 줄**이라도 인정하지 않습니다.

최고의 햇빛 줄을 만드는 사람은 보너스 점수 60점을 받습니다.
 햇빛 줄 중에서 점수 줄의 길이가 긴 쪽이 더 좋은 줄입니다.
 두 명 이상이 햇빛 줄의 길이가 같다면, 기본 점수가 더 큰 사람이 60점을 받습니다. 이때 기본 점수도 같다면 60점을 서로 나누어 받습니다.

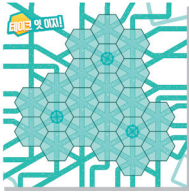
즉 최고의 햇빛 줄을 만든 사람이 2명이면 30점씩, 3명이면 20점씩 받습니다.

최고의 달빛 줄도 같은 방식으로 정합니다.





확장 보드와 특수 타일을 사용하는 변형 규칙



개인 보드를 뒤집어서 왼쪽 그림과 같은 모양의 개인 보드를 사용하고, 특수 타일 4개를 더 사용하는 변형 규칙입니다. 원한다면 앞에서 설명한 여러 가지 변형 규칙을 같이 적용할 수 있습니다.

특수 타일에는 3가지 색깔의 줄무늬가 있는 줄이 있습니다. 따라서 특수 타일을 사용할 때는 이 3가지 색깔 중 원하는 색깔로 취급할 수 있습니다. 이렇게 3가지 색깔을 가진 줄을 **와일드**라고 합니다.



왼쪽 그림의 타일은 모든 줄이 와일드입니다. 이 타일을 뽑으면 진행자는 와일드 3개라고 말합니다. 다른 타일 3개는 두 줄만 와일드고, 나머지 하나는 각각 검은색, 흰색, 분홍색 평범한 줄입니다.

이런 타일들을 뽑으면 진행자는 **검은색과 와일드**, **흰색과 와일드**, **분홍색과 와일드**라고 말합니다.

이러한 특수 타일들도 다른 일반 타일과 마찬가지로 반드시 숫자가 똑바로 서 있도록 놓아야 합니다.

와일드로만 이루어진 점수 줄을 만들 수도 있습니다. 이때 같은 종류의 와일드는 3개가 있기 때문에, 최대 3칸까지만 만들 수 있습니다.

와일드로 점수를 계산할 때는 타일의 개수와 줄에서 **가장 큰 숫자**를 곱한 만큼의 점수를 받습니다.

즉 흰색, 연두색, 빨간색 와일드 줄이 있는 타일 3개로 구성되었다면, 연두색 줄의 숫자인 7로 계산해 3×7 로 21점을 받습니다.



확장 보드 기본 게임

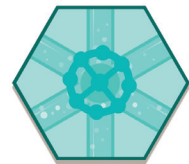
확장 보드에는 모두 21칸이 있고, 7칸씩 3개의 그룹으로 이루어집니다.

각 그룹의 가운데 칸에는 오른쪽 그림과 같이 파이프의 밸브 그림이 있습니다.

이 **밸브 칸**은 확장 보드 기본 게임에서는 특별한 기능이 없고, 다음 쪽에 있는 3가지 게임에서 사용됩니다.

확장 보드를 사용하는 기본 게임은 일반 게임과 같이 3방향으로 같은 색깔의 줄을 이어가면 됩니다.

모두가 일반 타일 27개에 추가로 위에서 설명한 특수 타일 4개를 사용합니다.



▶ 밸브 칸에 먼저 놓기

첫 번째부터 세 번째까지 놓는 타일은 반드시 **밸브 칸** 중 하나에 놓아야 합니다.

▶ 마지막에 밸브 칸 채우기

마지막까지 **밸브 칸**에는 타일을 놓을 수 없고, 가장 마지막 타일 3개를 **밸브 칸**에 놓아야 합니다.

▶ 밸브 칸에 놓을 타일 빼두기

라운드를 진행하며 21개의 타일을 놓는 동안, 이번에 뽑힌 타일을 놓을지 따로 빼둘지 결정합니다.

이렇게 빼둔 타일은 개인 보드의 오른쪽에 모아두며, 최대 3개까지 빼둘 수 있습니다.

18개의 타일을 놓고 라운드가 끝났을 때, 각자 따로 빼둔 타일 3개를 원하는 밸브 칸에 놓을 수 있습니다.

하지만 와일드가 포함된 특수 타일은 밸브 칸에 놓을 수 없습니다. 따라서 특수 타일은 따로 빼둘 수 있지만, 나중에 다시 놓을 수는 없다는 것을 기억하세요.

원한다면 밸브 칸에 타일을 놓지 않고 남겨둘 수 있지만, 타일을 놓아 줄을 완성시켜야 점수를 얻을 수 있습니다.

밸브 칸을 빈칸으로 남겨두었을 때는 점수를 얻을 수 없습니다.

▶ 더 많은 인원으로 게임하기

▶ **테이크 잇 이지!** 제품 하나로 4명이 즐길 수 있지만, 제품을 여러 개 사용하면 인원수에 상관없이 더 많은 사람들이 동시에 게임을 즐길 수 있습니다. 최고의 햇빛과 달빛 규칙은 6명보다 많은 인원수로 진행할 경우에는 적합하지 않습니다.

그래픽 초안 by Steve Tolley: steve.creative@btinternet.com
그래픽 수정 James M. Davis: james.davis@huemancer.com

© Peter Burley
Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey, GU16 9QU,
United Kingdom
Tel 01276 514307 pete.burley@burleygames.com
Take It Easy는 Burley Games Limited와 Peter John Burley의 상표입니다.

한국어판 제작 DiceTree Games

© DiceTree Games
보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구
호수로 646-30 신평폴로스타 806호

www.boardpia.co.kr
고객센터 031-813-9233

Take it Easy!

