

VLAADA CHVÁTIL

그것이 문제로다!

여러분은 산을 올라가는 다람쥐들입니다. 정상을 향하면서 서로에게 질문을 하고 있네요.
믿거나 말거나 다람쥐들은 원래 그런답니다.

왜 다람쥐냐고요? 그것이 문제입니다!
그 답을 이 설명서 안에서 찾으려고 하시면 굉장히 실망할 겁니다.
그것 말고 게임의 규칙을 알고 싶다면 계속 읽으세요.

설명서 읽는 법

노란색으로 칠해진 부분만 읽어도 규칙을 익힐 수 있어요.

어, 사실은 완전히 맞는 말은 아니에요. 그림도 함께 봐야 할 거예요. 나머지 본문은 그냥 자세한 설명과 적지 않은 간혹거림으로 채워져 있어요. 딱딱하고 군더더기 없는 규칙 설명과 단어당 급료를 받는 규칙 설명서 작가 중에서, 뭐가 더 나쁘다고 생각하세요?
그것이 문제로군요!

게임 준비

1. 각자 한 가지 색깔의 게임 구성물을 가져옵니다.



2. 테이블 가운데에 게임 보드를 놓습니다. 5-6인 게임은 6 5 그림이 있습니다. 반대쪽은 3-4인 게임에 사용합니다.

게임을 하는 동안 버려진 토큰은
빈 하늘 공간에 놓습니다.

초원입니다.
절벽으로 양 떼를 몰지 마세요.

호수입니다.
잠깐 수영하고 가실 게요!

오릅니다. 선불리 지름길을 내려고 했다간 산사태를 일으킬 수도 있어요.

예쁜 하얀 눈길도 아름답고
아름다운 풍경도 아름답고

3. 각자 자신의 다람쥐를 시작 지점에 놓습니다.

4. 답변 카드 더미를 잘 섞고, 모두에게 5장씩 나눠줍니다.



5. 남은 답변 카드를 사용해서 **가져오는 카드 더미**를 만듭니다. 게임 보드에 인원수에 따라 사용하는 카드 장수가 표시되어 있습니다. 카드 더미를 게임 보드의 표시된 칸에 놓습니다.

6. 나머지 답변 카드는 박스에 되돌려 놓습니다.



8. 다음 장에 이어지는 설명대로 **도토리**를 준비합니다.

도토리의 반대쪽은 헤이즐넛 그림입니다. 많은 나라에서 다람쥐는 헤이즐넛을 먹는다고 얘기하기 때문입니다. 이 설명서에서는 도토리로 부르겠지만, 원하는 쪽으로 사용하면 됩니다. (사실, 자연에서 진짜 다람쥐는 도넛을 먹는대요.)



7. **질문 보드**를 게임 보드 근처에 놓습니다.

5-6인 게임 기본 규칙

3-4인 게임의 규칙은 11쪽에 있습니다.

게임 방법

시작 플레이어를 정합니다.

게임 방법을 아는 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 아무도 게임 방법을 모르면 모두에게 “설명서에 나부터 시작 하라고 되어있네”라고 알리면 됩니다. 이걸 노란색으로 칠해진 규칙이 아니지만, 다른 사람들이 설명서를 읽지 않았으면 아무도 당신에게 뭐라고 할 수 없을 거예요.

시작 플레이어를 제외하고 모두가 도토리를 1개씩 받습니다.

이럴 수가! 시작 플레이어는 도토리를 얻지 못하다니, 속은 기분이 들죠? 그래도 너무 걱정하지 마세요.

시작 플레이어부터 시작해서, 시계 방향으로 돌아가며 차례대로 질문을 합니다.

차례 진행

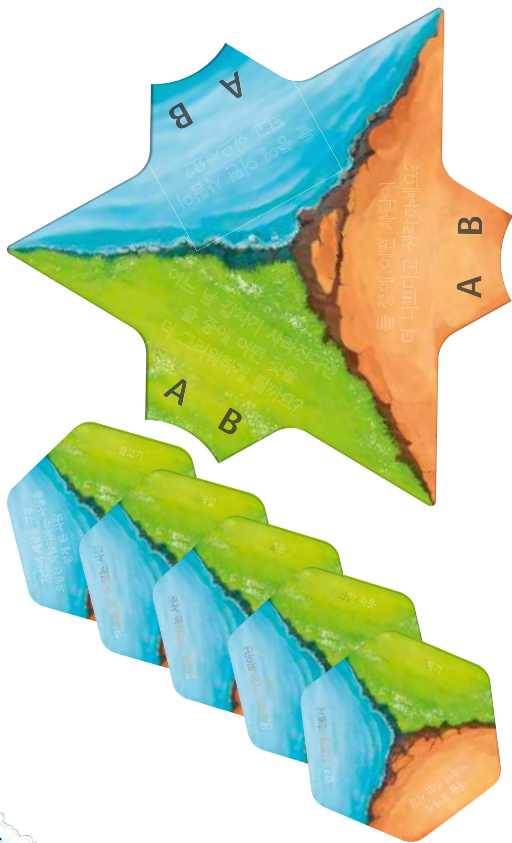
자기 차례가 되면 질문을 하나 해야 합니다. 질문 보드에 기본 질문 세 가지가 적혀 있습니다. A와 B 중 하나를 고르는 질문들인데, 무엇이 A이고, 무엇이 B일까요? 그것이 문제입니다! 가지고 있는 답변 카드 중에서 A, B를 선택해야 합니다.

답변 카드 한 장에는 3개의 답이 있습니다. 연녹색 답변은 풀밭 연녹색 질문에 맞춰져 있습니다. 연한 파란색 답변은 연한 파란 질문의 짝이고요. 그리고 붉은 바위는 붉은 노을이 내릴 때 봐야 제격입니다.

질문을 만드는 방법은 간단합니다. 자신이 가지고 있는 답변 카드 5장 중에서 2장을 골라서, 세 가지 질문 중 하나를 완성합니다. 답변 카드는 5장이지만 선택의 폭은 훨씬 넓죠.

질문과 답변을 서로 다른 색깔로 맞추려고 하지 마세요. 그렇게 만들어진 질문을 보면 피식하고 웃을 수는 있어도, 그러라고 만들어진 게임은 아니예요. 이 게임은 다람쥐 경주 게임입니다.

아, 잠시만, 제가 뭐라고 했죠? 이 게임은 대답하기 곤란한 질문을 만드는 게임입니다. 아무렴, 그렇고말고요.



자신의 차례에 다음의 순서로 질문을 합니다.

1. 질문 보드에서 질문 하나를 선택하고, 자기 손에서 답변 카드 2장을 고릅니다.
2. 다른 사람 중에서 도토리를 가지고 있는 한 명을 지목합니다. 이 사람은 답변자입니다.
3. 답변자의 도토리를 가져온 다음, 답변자가 읽기 쉬운 방향으로 질문 보드를 놓습니다.
4. 모두가 들을 수 있게 질문을 읽어줍니다.
5. 질문 보드의 A답변 쪽에 답변 카드를 한 장 놓습니다. 질문과 답변의 색깔을 맞춰야 합니다.
6. B답변 쪽에도 카드를 놓습니다.



제 말이 맞죠? 시작 플레이어도 문제를 내자마자 도토리를 받잖아요. 걱정할 필요 없단니까요.

도토리는 모두가 질문을 받았는지 표시합니다. 음, 정확하게 말하자면 너무 여러 번 질문을 못 받는 사람이 없도록 도움을 주죠. 답변자를 고르기 애매할 때는 고민하지 말고 도토리가 제일 많은 사람을 택하도록 하세요.

이게 규칙은 아닙니다. 규칙은 도토리를 한 개라도 가진 사람을 답변자로 골라야 한다는 것밖에 없어요. 물어볼 사람을 고르는 건 완전 중요한 전략의 일부니까 신중해야 하거든요. (진짜, 이 게임 전략 게임이에요. CGE가 제작하고 보드피아가 한글판을 내는 게임인걸요.)

자기 자신에게 물어볼 수 없습니다. 노란색 부분에 얘기하지 않아서 미안해요. 너무 당연하게 생각했나봐요. 자기 차례가 됐을 때, 나 빼고 도토리 있는 사람이 아무도 없으면 오른쪽 사람에게 질문해야 합니다. 제 생각엔 최근 차례를 진행한 사람이 옥수수 가져오는 것을 까먹었을 것 같네요.

답 고르고 추측하기

답변자로 지목받은 사람은 정직하게 답을 고릅니다. 마음을 정하면 고른 답에 따라 A 또는 B 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



답변자는 자신의 개인적인 관점으로 답을 고릅니다. 솔직하게 답 하거나 하면 됩니다. 질문이 이해가 안 되면 이해할 방법을 찾아내세요. 대답을 포기할 행동을 해서는 안돼요.

질문자 또는 답변자가 아닌 사람들은 모두 추측하는 사람입니다. 추측하는 사람들은 답변자가 고른 대답을 추측합니다. 각자 마음을 정하면 추측한 답에 따라 A 또는 B 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.

답변자는 추측하지 않고, 다른 사람들이 우왕좌왕하며 추측하는 동안 우쭐대는 표정으로 기다리고 있으면 됩니다.

아무도 답변 또는 추측을 포기해서는 안됩니다.

점수 계산

모두가 A 또는 B를 선택한 다음, 답변자는 자신의 답변을 공개합니다. 추측하는 사람들도 각자의 추측한 답을 공개합니다.

답변자는 간단하게 그렇게 답한 이유를 설명해도 됩니다. 추측하는 사람들은 논쟁의 여지는 있겠지만 자신들의 답을 바꾸기에는 이미 너무 늦었어요.

답변자의 카드가 정답입니다. 정답을 선택한 사람들은 각자 자신의 다람쥐를 한 칸 전진시킵니다.

답변자는 항상 한 칸 전진합니다. 정답을 추측한 사람들도 한 칸 전진합니다. 정답자들이 모두 전진한 다음, 오답을 처리할 차례입니다.

질문자의 다람쥐를 잘못 추측한 수만큼 전진시킵니다.

예시: 답변자의 대답이 B라고 칩시다. “정답은 B”라고 알리고, 자기 앞에 B 카드를 놓은 사람들은 모두 한 칸씩 앞으로 전진합니다. 그런 다음, 질문자는 놓여있는 A카드 한 장당 한 칸씩 전진합니다.

게임을 하는 사람들에 따라, 각자 자기 다람쥐를 움직이는 그룹도 있고, 기록하는 것을 좋아하는 한 사람이 도맡아서 모든 다람쥐들을 움직일 수도 있습니다. 다람쥐를 움직이다 보면 점수 계산이 꽤 간단한 몇몇 특정 상황이 눈에 들어옵니다. 모두가 정답이면 질문자를 뺀 나머지 사람들만 한 칸씩 전진합니다. 한 명만 오답이면 그 사람을 뺀 나머지 사람들만 한 칸씩 전진합니다.

도움말: 다람쥐를 옮기는 사람을 이랬다저랬다 하지 마세요. 이 게임은 계속해서 물어보는 게임이지만 “누구 내 다람쥐 옮긴 사람?” 이런 종류의 질문은 하지 않아요.

키커

그거 아세요? 질문이 몇 바퀴 돌 때까지 이 부분은 건너뛰는 게 좋다는 거. 모두가 득점 시스템에 익숙해지고 나면 키커를 쓰는 법을 알려주세요..

추측하는 사람이면 A 또는 B 카드와 함께 자신의 키커 중 하나를 같이 낼 수 있습니다.

카드를 낼 때 항상 손으로 덮어야 합니다. 그래야 다른 사람들이 키커를 썼는지 어떤지 모르거든요. 물론, 한 번 쓴 키커는 공개한 채로 두기 때문에 뭘 썼는지 쉽게 알 수 있는데, 그다지 상관 없어요. 아무도 다른 사람의 키커에 신경 쓰지 않거든요. 맥주와 TV 중에 뭐가 정답일지 같은 생각에 각자 경중을 따지느라 바쁘거든요.



자신이 추측했던 답을 공개할 때 키커도 함께 공개합니다.



3배 키커: 추측한 답이 정답이면 1칸이 아니라 3칸 전진합니다.
오답이면 아무 효과가 없습니다.



힘든 질문 키커: 다른 사람들이 추측한 오답 하나당 1칸씩 전진합니다.
자신의 추측에는 영향을 미치지 않습니다.

키커는 자신이 추측하는 사람일 때만 쓸 수 있습니다. 한 번에 2개의 키커를 한꺼번에 사용할 수 없습니다.

도움말: 다람쥐 전부를 움직이는 사람은 금방 알겠지만, 키커 점수를 따로 계산하는 것이 훨씬 쉽습니다. 우선, 정답인 사람들의 다람쥐를 한 칸씩 전진시킵니다. 그다음, 질문자의 다람쥐를 오답 하나당 한 칸씩 전진시킵니다. 그리고, 정답이면서 3배 키커를 쓴 다람쥐를 추가로 2칸 더 전진시킵니다. 마지막으로 힘든 질문 키커를 쓴 다람쥐를 옮깁니다. 이런 순서로 하면 점수 계산이 편하고 효율적입니다. 점수 계산이 끝날 때까지 모두 자신의 카드와 키커를 치우지 말고 기다리는 것이 좋습니다.

점수 계산이 끝날 때까지 카드와 키커를 그대로 놔두세요!

노란색 박스 안에 넣어서 정식 규칙으로 만들지 않더라도 그렇게 해야 한다는 건 너무 명백한데, 그래도 꽤 중요하니까 노란색 박스에 넣기로 했어요. 그리고 느낌표도 붙여주었죠.

키커 능력이 꽤 좋아서 질문마다 키커를 쓰고 싶을 테지만 그렇게는 못해요.

점수 계산이 끝난 다음, 키커의 효력 여부와 관계없이 사용한 키커는 게임 보드로 버려집니다.



예시: 노랑은 초록에게 질문을 했습니다. 노랑을 제외한 모두가 A 또는 B 카드를 고릅니다. 그런 다음, 동시에 자신이 고른 카드를 공개합니다.



초록은 자신의 답을 알려줍니다. 짧은 설명을 곁들일 수도 있습니다. 그런 다음, 노랑이 확인합니다. “정답은 A 래. A 맞힌 사람?”

A를 고른 답변자인 초록과, 정답을 추측한 주황과 청록이 각각 자신의 다람쥐를 전진시킵니다. 청록은 3배 키퍼 썼기 때문에 1칸이 아니라 3칸을 옮깁니다. (청록이 정답을 맞지 못했으면 전진하지 못합니다.)

노랑은 오답자가 누구인지 확인할 필요는 없어서 B를 고른 사람을 따로 묻지 않았지만, 오답자가 몇 명인지는 확인해야 합니다. B를 고른 사람이 2명이라서 노랑은 2칸을 전진합니다. 키퍼는 이때 아무 영향을 주지 못합니다.

파랑도 전진합니다. 힘든 질문 키퍼를 썼기 때문에 전진하지만, 파랑 자신이 낸 오답은 세지 않습니다. 자신을 제외한 오답자의 수만 점수를 받습니다. 파랑은 1칸 전진합니다. (파랑이 정답을 맞았다면 A를 고른 사람들과 함께 정답에 대한 1칸을 더 전진했을 것입니다.)



호수와 초원



다람쥐가 호수나 초원에 도착하면 게임 보드에 놓인 자신의 키퍼 중 하나를 회수할 수 있습니다. 이번 차례에 사용한 키퍼라도 회수할 수 있습니다.

다람쥐가 한 칸 이상 움직이면 해엄쳐서 호수를 가로질러 산을 계속 오르는 거예요. 그렇게 지나치더라도 키퍼를 회수할 수 있어요. 초원도 같아요. 아, 같다는 건 키퍼 얘기예요. 초원을 해엄쳐서 건널 수는 없죠, 그럼요.

예시: 앞장의 예시에서 주황은 초원에 도착해서 자신의 키퍼 중 하나를 돌려 받습니다. 청록은 3칸을 전진하면서 호수를 지나쳤지만, 마찬가지로 키퍼 하나를 회수합니다. 청록은 이번 차례에 사용한 3배 키퍼 토큰을 회수할 수 있고, 아니면 3배 키퍼는 보드에 놓고, 보드에 있던 힘든 질문 키퍼를 회수할 수도 있습니다.

차례의 끝

점수 계산이 끝나면 사용했던 답변 카드 2장을 버립니다. 질문자는 게임 보드의 카드 더미에서 새 카드 2장을 가져옵니다. 손에 든 카드가 다시 5장이 되었습니다.

그런데, 질문할 때 도토리 가져오는 거 잊지 않았죠? 잊었으면 지금 얼른 가져오세요.

질문자의 왼쪽 사람이 질문자가 되어, 새롭게 차례를 시작합니다.

네, 아주 간단하죠. 질문의 답변을 누가 했지는 상관없어요. 누가 도토리 킹인지도 상관없어요. 그냥 시계 방향으로 차례가 넘어가요.

물리기

가끔은 B를 낸다고 생각했는데 A를 내거나, A를 내려다 B를 내는 경우가 있습니다. 이에 대한 규칙은 딱 하나뿐입니다.

대답 또는 추측의 결과로 내려놓은 카드는 최종 결정입니다. 카드가 공개된 다음에는 바꿀 수 없습니다.

공식 규칙은 이겁니다. 착각해서 잘못 내는 일이 없기를 바라요. 솔직히 바보 같은 실수잖아요.

자기가 A를 답으로 한 이유를 한참 설명하고 딱 펼쳤는데 B카드였다면, 그럼 사실 그 사람이 진짜 답하려고 했던 건 A가 확실하죠. 답변자는 다른 사람들이 이 추측한 결과를 보기 전에 답을 바로잡아야 합니다.

추측하는 사람이 실수로 A를 내렸는데 A가 정답이면, 솔직하게 B를 내려고 했던 걸 인정하고 점수를 질문자한테 양보하세요.

물론, A를 냈는데 정답이 B면 바꾸지 말아야 합니다. B를 내려고 했던 걸 의심하는 건 아니예요. 그런데, 오답에서 정답으로 바꾸려고 하는 건 품격이 떨어지잖아요. 우린 다람쥐니까 고상해야 한다고요.

네, 일반적으로는 정직한 실수를 바로잡을 수 있어요. 우리 서로 믿을 수 있는 상대라고 생각해요. 그런데 이렇게 남의 신뢰를 이용하려는 사람이 있으면 카드를 바꾸지 못하게 하고 공식 규칙을 보여주세요. 아니면 다신 그런 사람들하고 놀지 마요. 우린 족제비가 아니라 궁지 높은 다람쥐니까요.

마지막 라운드

이 게임은 여러 라운드로 진행됩니다. 게임을 시작할 때 답변 카드 더미를 맞춰놨으니, 몇 라운드를 했는지 기록할 필요는 없어요.

게임 보드의 답변 카드 더미에서 마지막 2 장을 가져오면 마지막 라운드가 시작됩니다. 각자 한 번씩 질문자로서 차례를 진행합니다.

첫 질문을 했던 사람이 마지막 라운드의 첫 번째 질문자일 것입니다. 마지막 카드 2장을 가져간 사람은 게임의 마지막 질문자일 것이고요. 마법 같죠?

마지막 2장을 가져간 사람이 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 아니라면 뭔가 잘못된 거예요. 카드를 세어 보고, 테이블 밑에 떨어진 거 없는지 한 번 보세요. 어쩌면 게임 시작할 때 카드를 잘못 세었을 수도 있어요. 어찌 되었건 맞춰봐요. 마지막 라운드를 시작할 때 모두가 손에 카드를 5장씩 들고 있어야 해요. 시작 플레이어가 마지막 라운드를 시작하는 사람이어야 하고요. 시작 플레이어의 오른쪽 사람은 게임의 마지막 질문을 해야 해요.

마지막 라운드를 시작할 때, 각자 게임 보드에서 자신의 키퍼 하나를 회수할 수 있습니다.



이번에 회수하는 키퍼는 호수나 초원을 지나치면서 회수하는 거랑 상관없이 추가로 한 번 더 할 수 있어요. 보드에 키퍼가 없는 사람은 받지 못해요.

자, 그러면 모두가 적어도 키퍼 하나씩을 가지고 마지막 라운드를 시작할 거예요. 각자 질문할 차례를 한 번씩 진행할 테니, 키퍼를 사용할 기회도 있어요. 마지막 라운드에도 초원을 지나치면 원래 규칙대로 키퍼를 회수할 수 있어요. (호수에서도 키퍼를 회수할 수 있어요. 그런데 아직 호수도 못 지나왔다면, 키퍼가 있다 한들 뒤집기는 어려울 듯해요.)

마지막 라운드는 일반 규칙대로 진행합니다. 단, 점수 계산이 끝난 다음에 질문자는 새 카드를 받지 못합니다.

마지막 질문이 끝난 다음에는 카드가 필요 없고, 어쨌건 카드 더미도 다 떨어진 상태일 거예요. 자신의 마지막 차례를 하고 나서 손에 남은 카드 3장은 버리고 싶으면 버려도 돼요.

게임 종료

두둥! 승자는 바로 도토리가 가장 많은 사람... 농담이에요.

가장 멀리까지 전진한 사람이 승리합니다.



누군가 굳이 동점자 사이에 승부를 갈라야 한다고 우기면 설명서를 보는 척하면서 “니가 이겼어”라고 해주면 됩니다. 그러면 몇 명은 웃어줄 거예요. 동점인 다람쥐들은 동점인 채로 두 자고요.

게임을 하는 동안 선두 그룹은 산꼭대기를 떠나서 구름을 걸어들 수도 있어요. 다람쥐가 어떻게 하늘을 나는지 모르겠네요. 자연의 신비인가 봐요.

이기는 못했더라도, 산 정상에 도착하면 기분은 꽤 좋아요. 물론, 초원 정도까지만 올 수도 있는데... 괜찮아요. 초원 풍경도 꽤 좋잖아요. 호수 근처밖에 못 왔는데 게임이 끝나버렸다면, 거기까지 오는 동안 즐거운 발걸음이었길 바랄게요. 그게 바로 이 게임의 주제니까요. 정확히는, 그거랑 다람쥐요.

4인 게임

4인 게임을 할 때, 모두가 도토리를 하나씩 가지고 시작합니다.

와! 겨울나기는 문제없겠어요.

힘든 질문 키퍼를 두 배로 적용합니다.

잘 됐군요. 그런데 내가 추측할 때 나 말고 추측하는 사람은 한 명뿐이라는 사실! 그 사람이 틀리면 2점 얻어요.

3인 게임

아주 아늑한 게임이에요. 한 명은 물어보고, 한 명은 대답하고, 남은 한 명은 추측하고요.

3인 게임에서는 도토리를 4개 씩입니다. 각자 하나씩 가지고, 남은 하나는 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 받습니다.

오른쪽 사람이 받는 대신, 그냥 남은 도토리를 상자에 넣고 원하는 사람은 가져가라고 해도 돼요. 3명밖에 없으니 모두가 여러 번 질문을 받게 될 것 같아요.

추측하는 사람이 한 명이라서, 힘든 질문 키퍼는 쓸데가 없어요. 그래서 이렇게 멋진 규칙을 준비했어요.

자신이 추측하는 사람이면 정답을 공개하기 전에 힘든 질문 키퍼를 사용할 수 있습니다. 질문자도 추측을 해야 합니다. 질문자의 추측이 오답이면 추측하는 사람은 2점을 얻습니다. 질문자는 정답을 맞혔더라도 자신의 답으로 점수를 얻지 못합니다.

질문자 눈앞에 키퍼를 딱 놓고 물어보세요. “우리 질문자님 추측은 뭘까~?”

날쌔 3마리 다람쥐

3인 게임은 이 게임에 들어있는 색깔의 반만 사용합니다. 얼마나 안타까운 일인지요. 아래는 모든 색깔의 구성품을 사용하는 변형 규칙인데, 3인 게임을 더 짧은 시간에 즐기면서 할 일은 더 많은 게임으로 만들어 줍니다. 3인 게임 규칙과 두 가지 변형을 모두 적용하세요.

각자 2가지 색깔의 키퍼를 모두 사용합니다.

남은 색깔 중에 한 가지 색깔의 키퍼를 모두 가져옵니다. 키퍼의 사용 규칙은 그대로여서 한 번에 최대 한 개만 사용하고, 회수할 때 하나만 회수합니다.

다람쥐들이 추가 키퍼를 부스터 삼아서, 산을 오르는데 그렇게 많은 질문이 필요하지 않아요.

질문 카드 24장을 쓰는 대신, 18장만 사용합니다.

2인 게임

엄……살짝 당황했어요. 이 게임은 2인 게임에 어울리지는 않아요. 그래도 번갈아서 서로에게 질문할 수 있기는 해요. 보통 그런 걸 “대화”라고 하죠.

답변할 때 지켜야 할 점

질문은 항상 당신 자신과 관련되어 있어요. 두 가지 대답 중에서 당신의 의견과 느낌에 관한 것이죠. 때로는 논리적인 대답일 것이고, 때로는 그저 마음이 이끄는 대로 도착한 답변일 수 있어요. 당신에 관한 질문이기 때문에, 당신의 대답은 항상 정답이에요. 질문에 솔직해야 한다는 것만 명심해요.

누군가 이런 질문을 했다고 치죠. “직장에서 자신의 실수를 동료에게 덮여 씌우는 사람과 배우자의 생일을 까먹은 사람 중에서 누가 더 나빠?” 그러면 당신의 대답은 때에 따라 달라질 수 있어요. 같이 게임하는 사람 중에 직장 동료나 배우자가 있다면 그럴 수 있죠. 이런 경우를 제외하고, 솔직하게 대답해야 해요.

질문을 받으면 이 질문을 어떻게 이해할지 결정할 사람은 자기 자신뿐이에요. 대체로 질문의 의미는 아주 명확하지만, 어떤 사람은 애매하게 느껴질 수 있어요. 그럴 때는 혼자서 질문의 의미를 정해야 합니다.

정답과 추측한 답이 공개될 때까지 자신이 이해한 바를 떠들지 말고 조용히 있어야 해요.

일반적으로 대답을 포기하는 일은 해서는 안됩니다. 정직하게 대답해야 하지만, 답을 즉시 정했다라도 질문에 대해 고민하는 척하는 것은 괜찮습니다.

진짜로 정말 대답하기 어렵다 싶은 질문은 둘 중에서 하나를 무작위로 고르세요. 잠깐! 진짜로 내려놓지는 마요! 그냥 보기만 하세요. 무작위로 고른 카드를 살짝 보면, “아, 그렇지! 난 내내 이렇게 생각했어”라던가, “아니! 난 다른 걸 고르려고 했다구!”라고 혼잣말을 하게 될 거예요. 어느 순간부터는 스스로도 자신의 답을 알고 있는 거죠.

사실 이 방법은 실제 삶에서 결정을 할 때도 적용할 수 있어요. (면책 조항: 이 설명서 및 관련 다람쥐는 실생활에서 무작위로 결정한 결과에 대한 책임을 지지 않습니다.)

질문 이해를 위한 빠른 도움말

네, 이건 당신이 선택지를 해석하는 방법을 포함해서 완전히 당신에 관한 거예요.

그것이 사라지고 세상이 어떻게든 그게 없이 적응하고 있는 것을 상상해 보세요. 그런데, 당신은 그게 있던 시절의 세상을 알아요.

때로는 두 가지 선택지 모두 심각해요. 당신이 강제로 둘 중 하나를 하게 될 상황에 처한 것이 아니라는 것만 기억하세요. 누군가 한다면 어느 것이 더 나쁠지를 생각하세요.

게임 디자이너: Vlaada Chvátil

일러스트: Sören Meding

그래픽 디자인: Michaela Zaoralová, Filip Murmak, 그리고 Radim Pech

설명서 작가: Jason Holt

한글판 제작: DiceTree Games

고맙습니다: 체코 국내외의 게이밍 이벤트와 게임 클럽, 친구들 모임에서 테스트 플레이를 해준 멋진 분들에게 감사드립니다. 굉장한 도움이 되었고, 우리도 여러분들에 관한 사실을 한 두개 정도 알았습니다^^

대단히 고맙습니다: CGE 모든 식구들, 특히 첫 번째 프로토 타입부터 애정과 지원을 아끼지 않은 Petr, 규칙 설명서를 무척 진중하게 작성해준 Jason, 심각한 질문의 다양한 힌트를 제공한 Dan, 진짜 굉장한 답변 하나를 추가한 Vitek (본인은 어느 건지 알겠지), 끈질기게 다람쥐를 갈고닦은 그래픽 팀의 청춘들, 우리의 보드게임과 앱 게임을 즐기는 분들, 이 게임을 개발하는 즐거움과 답변 목록을 작성하는데 참여한 사람들에게 감사 인사를 드립니다. 여러분은 체코에 다람쥐 긴급 구조대가 여럿 있다는 사실을 알고 있었나요?



© Czech Games Edition
July 2017
www.CzechGames.com



© DiceTree Games
February 2018
www.DiceTreeGames.com