

인쉬

Y I N S H

게임 구성물	21
게임의 목표	21
게임 준비	21
시작 위치	22
고리 이동	22
마커 뒤집기	22
줄 만들기 / 고리 제거	23
게임 종료	24
주의하세요	24
블리츠 규칙	24

Kris Burm

G I P F
project

H U C H!
H U C H!



혼돈 속에서 한 줄기 질서를 찾을 수 있을까요?

13세 이상 · 2인 게임 · 소요 시간 30 - 60분

게임 소개

때로는 게임 보드가 그저 혼란하다는 인상을 받게 됩니다. 자기 색깔 마커 몇 개로 한 줄을 만들었는데, 다음 순간 색깔이 바뀌고 맙니다! 게임 보드에 마커가 더 많이 놓일수록 어떤 일이 생길지 예측하기가 어려워집니다. 거꾸로 말하면 기회도 더 늘어나게 됩니다! 기회를 잡을 수 있을 테니, 걱정 마세요. 예의 주시하다가 혼돈 속에서 자기만의 작은 질서를 만들어내면 됩니다!

고리 3개를 먼저 제거하는 사람이 게임에서 승리합니다. 즉, 자기 색깔로 된 마커 5개짜리 줄을 3줄 만들어야 합니다.

참고하세요: 좀 더 빠르고 짧은 게임을 원하시면 설명서 마지막에 소개된 블리츠 변형 규칙을 적용해 보십시오. 블리츠 버전은 인쉬 게임 방법을 익히기에도 좋습니다.

게임 구성물

- 게임 보드 1개
- 흰색 고리 5개, 검은색 고리 5개
- 마커 51개(한 쪽은 흰색, 다른 한 쪽은 검은색)
- 설명서 1부

게임의 목표

각자 한 가지 색깔의 고리 5개를 게임 보드에 올려 놓고 시작합니다. 5개의 마커를 자기 색깔 쪽으로 한 줄 만들면 자신의 고리 하나를 제거할 수 있습니다.

게임 준비

1. 게임 보드를 테이블에 놓고 서로 마주 보고 앉습니다. 선 끝에 있는 글자가 사람을 향하도록 게임 보드 방향을 맞춥니다. 각자 자기 쪽에 고리 3개를 놓을 칸이 있습니다.
2. 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어가 흰색을 맡고, 흰색 고리 5개를 가져갑니다. 다른 사람이 검은색 고리 5개를 가져갑니다.
3. 손쉽게 마커를 가져갈 수 있도록 게임 보드 옆에 모아 둡니다. 이 공간을 "공급처"라고 합니다.

시작 위치

1. 게임 보드가 비어 있는 상태에서 게임을 시작합니다.
2. 우선, 각자 자기 고리를 배치합니다. 시작 플레이어부터 게임 보드에 고리를 놓고, 서로 자신의 고리를 하나씩 번갈아 놓습니다. 선이 교차하는 지점이 게임에 사용하는 영역입니다. 가장자리를 포함해서, 원하는 교차점에 고리를 놓을 수 있습니다.
3. 두 사람 다 고리 5개를 각각 배치하면 준비가 끝납니다.

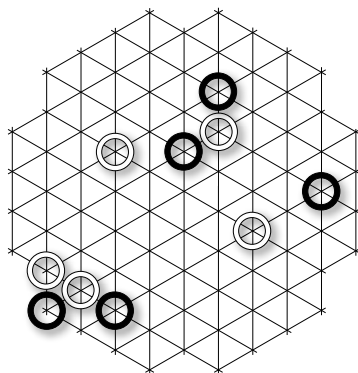


그림 1: 두 사람 모두 자신의 고리 5개를 게임 보드에 배치했습니다. 게임을 시작합니다.

고리 이동

1. 자기 차례에 우선 공급처에서 마커 하나를 가져옵니다.
2. 자신의 고리 중에, 움직일 고리를 정합니다. 움직이려는 고리 안에 마커를 자기 색깔 쪽이 보이도록 놓습니다. 아래 그림의 두 번째 상태처럼, 고리와 마커가 같은 곳에 있게 됩니다.



그림 2: 마커를 자기 색깔 쪽으로 해서 자신의 고리 중 한 곳에 놓습니다. 그런 다음 고리를 움직입니다. 고리를 움직일 때 마커는 함께 움직이지 않습니다.

3. 다음의 규칙을 따라서 고리를 움직입니다.

- 고리를 움직일 때, 마커는 그 지점에 그대로 둡니다.
- 항상 직선 방향의 빈칸으로만 움직일 수 있습니다.
- 하나 또는 그 이상의 빈칸을 건너뛰어서 움직일 수 있습니다.
- 한 줄로 이어진 마커들을 뛰어넘을 수 있습니다. 뛰어넘는 마커의 색깔은 상관없으며, 마커를 뛰어넘으면 반드시 첫 번째 빈칸에서 이동을 멈춰야 합니다.
- 빈칸들을 통과한 다음에 마커를 뛰어넘어도 됩니다. 이 경우에도 마찬가지로, 마커를 뛰어넘으면 이동을 멈춰야 합니다.
- 고리는 마커만 뛰어넘을 수 있고, 다른 고리를 뛰어넘을 수는 없습니다.

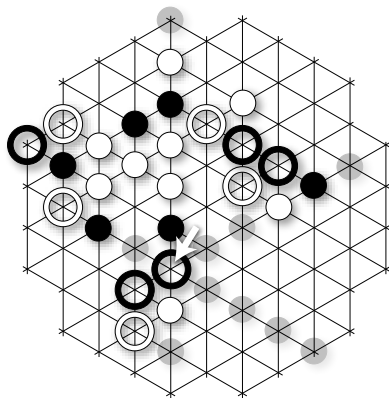


그림 3: 화살표가 가리키는 검은색 고리를 표시한 지점으로 옮길 수 있습니다.

마커 뒤집기

1. 마커를 뛰어넘지 않고 빈칸만 통과하며 고리를 옮긴 경우, 그 즉시 차례가 끝납니다.
2. 마커를 하나라도 뛰어넘어서 고리를 옮기면 뛰어넘은 모든 마커를 뒤집습니다. 마커의 색깔이 누구의 것인지 관계없이 모두 뒤집습니다. 따라서, 흰색 마커를 뛰어넘으면 검은색이 되고, 검은색 마커를 뛰어넘으면 흰색이 됩니다! (그림 4를 참고하세요.)

주의하세요: 고리를 움직이는 동안은 마커를 뒤집으면 안 됩니다. 고리의 이동을 마친 다음에 마커를 뒤집습니다.

3. 고리를 움직이기 전에 그 고리 안에 배치한 마커는 뒤집으면 안 됩니다. 그 마커는 뛰어넘은 것으로 치지 않습니다.
4. 마커는 뒤집는 것만 가능하며, 위치를 옮길 수 없습니다.

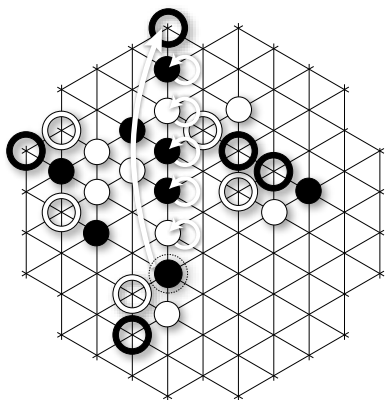


그림 4: 그림 3에서 검은색 고리를 옮긴 다음의 상황입니다. 검은색 고리가 흰색 마커 3개와 검은색 마커 2개를 뛰어넘어서 모두 뒤집혔습니다. 따라서 그 마커들은 전과 반대 색깔이 되었습니다. (고리 안에 배치했던 마커는 검은색 그대로인 점에 유의하세요!)

줄 만들기 / 고리 제거

1. 고리를 움직여서 마커를 뒤집는 목적은 자기 색깔 마커 5개로 된 한 줄을 만들기 위해서입니다. 5개의 마커가 일직선으로 서로 인접해야 합니다. 고리는 세지 않습니다. 이후, 같은 색깔 마커 5개가 이어진 한 줄을 “한 줄”이라고 짧게 줄입니다.
2. 한 줄을 만들었다면, 반드시 줄을 구성한 5개의 마커를 게임 보드에서 제거하고 공급처로 되돌려야 합니다.
3. 줄을 제거한 다음, 반드시 자기 고리 중 하나를 제거합니다. 제거한 고리를 이용해서 몇 줄을 완성했는지(=제거했는지) 표시합니다. 제거한 고리를 자기 쪽 게임 보드의 3칸 중 한 곳에 놓습니다. (그림 5)

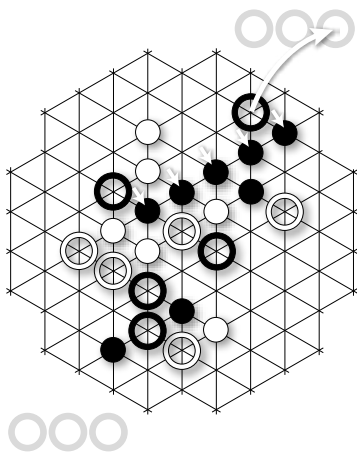


그림 5: 검은색은 마커 5개로 한 줄을 완성했습니다. 우선, 화살표로 표시한 검은색 마커 5개를 공급처로 되돌려야 합니다. 그런 다음, 반드시 자기 고리 중 하나를 제거해서, 자기 쪽 고리 칸 중 한 곳에 놓습니다. 이곳에 놓는 고리 하나는 이 사람이 한 줄을 완성했다는 것을 표시합니다.

4. 만약 5개 이상의 마커로 한 줄을 만들었을 경우, 그 중 서로 인접한 5개의 마커를 선택해서 제거할 수 있습니다. (그림 6.)
5. 한 번에 2줄 이상을 만들 수도 있습니다. 완성된 줄이 서로 교차하지 않으면 두 줄을 모두 제거하고 고리도 2개 제거해야 합니다. 교차하는 경우, 어떤 줄을 없앨지 선택할 수 있습니다. 선택한 줄을 제거하고 나면, 다른 줄은 완성되지 않은 상태가 되기 때문에 그대로 둡니다. 따라서 고리도 1개만 제거합니다. (그림 6.)
6. 상대방의 줄을 완성할 수도 있습니다. 이 경우, 상대방이 그 줄과 자신의 고리 중 원하는 고리 하나를 제거합니다. 그런 다음 상대방이 차례를 진행합니다.
7. 자신의 줄과 상대방의 줄을 동시에 완성할 수도 있습니다. 우선 규칙대로 자신의 줄과 고리를 제거한 다음, 상대방이 줄과 고리를 제거합니다.

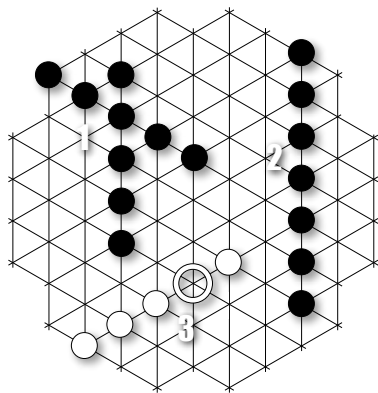


그림 6:

1번 상황: 검은색은 교차된 두 줄 중에 하나를 제거할 수 있습니다. 한 줄을 제거하면 다른 하나는 완성되지 않은 상태가 되기 때문에, 그대로 남겨 놓습니다. 따라서, 이 경우는 한 줄을 없앤 것으로 셉니다.

2번 상황: 검은색은 마커 7개로 한 줄을 완성했습니다. 원하는 대로 마커 5개를 제거할 수 있지만, 반드시 서로 인접해야 합니다.

3번 상황: 고리는 마커로 세지 않기 때문에 이 줄은 완성된 줄이 아닙니다.

게임 종료

1. 누군가 게임 보드에서 고리 3개를 제거하는 순간 게임이 끝납니다. 다시 말해서, 그 사람은 마커 5개로 된 3줄을 완성했고, 그 사람의 승리입니다.
2. 만약 자신과 상대방의 3번째 줄을 동시에 만들었다면, 만든 사람이 먼저 고리를 제거하기 때문에 그 사람이 승리합니다.
3. 승자가 정해지기 전에 모든 마커가 게임 보드에 놓이면, 고리를 더 많이 제거한 사람이 승리합니다. 제거한 고리 개수가 같으면 무승부입니다.

주의하세요

기프를 해보신 분은 기프와 인쉬가 비슷한 점이 많고 느끼실 수 있습니다. 줄을 완성하고 자기 말을 제거하는 것은 확실히 보이는 공통점입니다. 그만큼 명확히 보이지 않지만, 일단 알고 나면 훨씬 중요한 공통점은 두 게임에서 발견되는 “다의성”입니다. 어떤 상황에서 옳은 수가 다른 상황에서는 최악의 수가 될 수 있습니다.

인쉬를 할 때는 특히 게임의 목표와 관련된 이 사실을 염두에 두어야 합니다. 마커 5개로 한 줄을 완성하면 승리에 가까워지지만, 자기 고리가 하나 줄어들기 때문에 이후 게임을 풀어나갈 때, 가능성에 제한이 걸립니다. 상대방의 줄을 완성해버리는 것도 방법입니다. 그러면 상대방은 고리 하나가 부족한 상태로 게임을 지속해야 합니다. 단, 이것이 상대방을 승리하도록 만드는 길이 될 수도 있습니다. 그러므로 좋은 수와 나쁜 수는 전적으로 그때그때의 상황에 달려있습니다.

자신이 먼저 치고 나서는 것과, 일시적으로 상대방이 앞서게 두는 것 사이에서 섬세하게 균형을 잡아야 합니다. 그리고, 이 한 가지는 명심하십시오: **세 번째 줄이 승패를 좌우합니다**

블리츠 규칙

인쉬를 짧고 빠르게 하는 변형 규칙입니다. 위의 규칙을 그대로 따르되, 게임의 목표만 간단해집니다. 이 규칙으로 하면 한 줄만 완성하면 됩니다. 따라서, 자기 색깔 마커 5개로 한 줄을 먼저 만드는 사람이 승리합니다. 그게 전부입니다! 간단하죠?

즐거운 시간 보내세요!





게임 디자이너: Kris Burm
3D: Andreas Resch
디자인: Kris Burm,
HUCH!

© 2016 HUCH!
에디터: Simon Hopp
Made in Germany
www.hutter-trade.com

© 2018 DiceTree Games
한글판 제작: DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com
www.boardpia.co.kr

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 8z9312 Günzburg
GERMANY

3세 이하의 어린이 사용 금지

이 제품에 포함된 작은 구성물을 삼키면 질식의 위험이 있으니, 어린이의 손에 닿지 않는 곳에 보관하세요.

