

VLAADA CHVÁTIL

코드네임

일금 비밀

단어 게임



Codenames



Codenames



Vlaada Chvátil

Vlaada Chvátil



게임 준비

게임을 할 사람끼리 빨간 팀과 파란 팀, 두 팀으로 나눕니다. 기본 게임을 하려면 각 팀에 2명씩 최소 4인이 있어야 합니다. 2인이나 3인 게임은 설명서 마지막의 변형 규칙을 참고하세요.

각 팀에서 팀에게 지령을 내려 줄 팀장 한 명을 뽑습니다. 양 팀의 팀장들은 테이블의 같은 쪽에 앉습니다. 현장 요원인 팀원들은 자기 팀장의 맞은 편에 앉습니다.

암호명이 하나씩 적힌 코드네임 카드 25장을 임의로 뽑아서, 테이블에 가로 세로 5장씩 놓습니다.

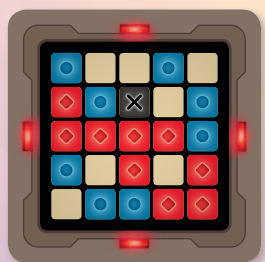
도움말: 코드네임 카드를 섞을 때, 가끔 카드 더미의 반을 뒤집어서 섞어주면 단어들이 더 확실하게 섞입니다.

참고하세요: 한글은 "곰"과 "문"처럼 상하를 뒤집어도 읽을 수 있는 글자가 있습니다. 그런 단어들은 오른쪽 아래의 점으로 위아래 방향을 구분합니다. ("문"의 경우 "문.")



열쇠 카드

게임마다 테이블에 놓인 카드의 정체를 알려주는 열쇠 카드 한 장을 사용합니다. 팀장들 사이에 열쇠 카드 받침대를 놓고, 팀장들이 임의로 고른 열쇠 카드를 받침대에 꼽습니다. 열쇠 카드의 어느 면이 위쪽으로 오든 상관 없습니다. 방향을 생각하려 하지 말고, 열쇠 카드를 고른 다음 그대로 바닥에 대고 밀어서 받침대로 가져와서 꼽습니다. 팀원들이 열쇠 카드를 절대로 볼 수 없게 해야 합니다.



열쇠 카드는 테이블에 놓인 25장의 카드 정체를 알려줍니다. 파란색 칸은 파란 요원을 나타내며, 파란 팀이 알아내야 하는 코드네임입니다. 빨간색 칸은 빨간 요원으로, 빨간 팀이 찾아야 하는 코드네임입니다. 베이지색은 지나타던 행인이며, 검은색 칸은 절대 점선해서는 안 되는 암살자입니다!

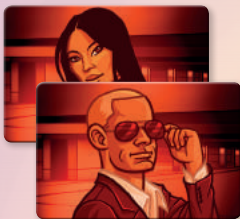
시작 팀



열쇠 카드의 사방에 표시된 불빛 색깔의 팀이 먼저 시작합니다. 시작 팀은 9명의 요원과 접선해야 합니다. 즉, 시작 팀은 9개의 코드네임을 찾아야 하고, 상대 팀은 8개의 코드네임을 추리합니다. 시작 팀의 팀장이 첫 번째 힌트를 주면서 게임을 시작합니다.

요원 카드

빨간 요원 카드 8장



파란 요원 카드 8장



빨간 요원 카드는 빨간 팀 팀장 앞에 쌓아 두고, 파란 요원 카드는 파란 팀 팀장 앞에 놓습니다. 이렇게 하면 모두가 자기 팀을 구별하기 쉽습니다.

이중 스파이 카드 1장



이중 스파이 카드는 시작 팀의 색깔 쪽으로 뒤집어서 시작 팀이 가져갑니다. 게임을 진행하는 동안 이 카드는 시작 팀의 요원 카드와 마찬가지로 사용합니다.

행인 카드 7장



암살자 카드 1장



각 팀장들이 모두 사용하기 쉽도록 팀장들 사이에 행인 카드와 암살자 카드를 놓습니다.

게임 개요

팀장들은 테이블에 펼쳐진 25명의 정체를 알고 있습니다. 그러나, 팀원들은 25장의 코드네임만 볼 뿐, 각각의 정체는 모릅니다.

팀장들은 차례를 돌아가며 자기 팀원들에게 한 단어로 힌트를 줍니다. 이 힌트가 테이블에 있는 코드네임 중 여러 개와 관련이 있을 수 있겠지요. 팀원들은 힌트를 듣고, 팀장의 의도가 무엇일지 추리해야 합니다. 팀원들 중 하나가 테이블에 놓인 코드네임 카드 한 장에 손을 대면 팀장은 그 카드의 정체, 즉 어떤 색깔인지 알려줍니다. 자기 편 요원 중 하나라면 팀원은 계속해서 추리에 도전할 수 있습니다. 자기 편 요원이 아니라면 상대방 차례가 됩니다. 상대팀보다 먼저 자기 편 요원들을 모두 접선한 팀이 게임에서 승리합니다.

게임 방법

팀끼리 돌아가며 차례를 진행합니다. 열쇠 카드의 가장자리 불빛 색깔의 팀이 먼저 시작합니다.

힌트 주기

팀장은 자기 팀원들이 찾아야 하는 코드네임들을 잘 유추할 수 있게끔 연관된 단어 하나로 힌트를 줍니다. 좋은 단어가 떠오르면 그 단어와 숫자 하나를 부릅니다. 이 숫자는 앞서 말한 단어와 관련된 코드네임이 몇 개인지를 의미합니다.

예시: 팀원들이 찾을 코드네임 중에 사과와 뿌리가 있습니다. 둘 다 나무와 연관이 있어서 팀장은 “**나무, 2**”라고 힌트를 줍니다.

위의 예시에서, “**열매, 1**” 이렇게 사과 하나만을 위한 힌트를 줄 수도 있지만, 두 개 이상을 묶어서 힌트를 주는 것이 더 재미있습니다. 힌트 하나로 자기 팀 코드네임 4개를 찾으면 엄청난 성과입니다.

한 단어

만드시 한 단어로만 힌트를 줍니다. 그 밖에 다른 힌트를 주어서는 안됩니다. 예를 들어, “이건 좀 거리가 멀긴 한데...” 이런 말을 하면 안됩니다. 이 게임에서 약간의 억지는 종종 있는 일입니다.

테이블에 보이는 코드네임들은 힌트로 줄 수 없습니다. 게임을 진행하면서 몇몇 코드네임이 가려지게 되는데, 가려진 코드네임은 힌트로 줄 수 있습니다.

접선헌기

팀장이 힌트를 주면 팀원들은 추리를 합니다. 팀원끼리는 서로 논의할 수 있지만, 팀장은 무표정을 유지해야 합니다. 팀원들이 의견을 모아서 펼쳐진 코드네임 중 하나를 정하면, 팀원 중 한 명이 그 카드에 손을 댍니다. 팀원이 고른 카드의 정체에 따라 다음과 같이 진행합니다

- **자기 팀 요원이면:** 팀장은 자기 팀 색깔의 요원 카드 한 장을 그 카드 위에 덮습니다. 팀원들은 계속해서 다른 코드네임을 추리할 수 있습니다.
- **관계없는 행인이면:** 팀장은 행인 카드 한 장을 그 카드 위에 덮습니다. 즉시 이 팀의 차례가 끝납니다.
- **상대 팀 요원이면:** 팀장은 상대 팀 색깔의 요원 카드 한 장을 그 카드 위에 덮습니다. 즉시 이 팀의 차례가 끝날 뿐 아니라, 상대 팀에게 이득이 되었습니다.
- **암살자라면:** 암살자 카드를 그 카드 위에 덮습니다. 게임이 종료되었습니다! **암살자와 접선헌 팀이 패합니다.**

도움말: 팀장은 힌트를 주기 전에, 이 힌트가 암살자와 연관이 없는지 한 번 더 생각하는 것이 좋습니다.

추리 도전 횃수

팀원들은 반드시 최소한 한 번은 추리를 해야 합니다. 추리가 틀리면 즉시 차례가 끝나지만, 자기 팀 색깔의 코드네임을 찾았다면 계속해서 추리할 수 있습니다.

언제든지 추리 도전을 멈출 수 있지만, 당연히 팀장이 알려준 힌트에 맞는 코드네임을 가능한 한 많이 찾으려고 하게 됩니다. 팀원은 팀장이 힌트로 제시한 숫자보다 한 번 더 많이 추리할 수 있습니다.

예시: 빨간 팀의 첫 번째 힌트는 “**나무, 2**”입니다. 빨간 팀원은 힌트가 사과와 땅콩에 대한 것이라고 추리했습니다. 팀원이 땅콩을 먼저 골랐는데, 땅콩은 관계없는 행인이었습니다. 따라서, 사과를 고를 기회가 없어졌습니다. 파란 팀 차례가 되고, 코드네임 두 개를 정확히 찾았습니다. 다시 빨간 팀의 차례입니다.

빨간 팀장은 “**강, 3**”이라고 힌트를 줍니다. 빨간 팀원은 **아마존**을 강에 대한 단어로 확신하고, 아마존 카드에 손을 댍니다. 팀장은 빨간 요원 카드 한 장으로 아마존을 덮습니다. 강은 물로 되어있어서, 빨간 팀원은 다음 코드네임으로 물을 고릅니다. 물도 빨간 팀 카드가 맞아서 빨간 팀원은 계속 도전을 할 수 있게 됐습니다.

빨간 팀원은 세 번째 강에 대한 단어가 확실하지 않아서, 사과를 선택합니다. 사과는 지금 받은 힌트인 강과 관계가 없지만, 지난 번 힌트로 추리한 것입니다.

잘못된 힌트에 대한 벌칙

팀장이 잘못된 힌트를 주면, 그 즉시 그 팀의 차례가 끝납니다. 추가로, 상대 팀의 팀장은 힌트를 주기 전에, 자기 팀 코드네임 하나를 요원 카드 한 장으로 덮습니다.

그러나, 아무도 힌트가 잘못된 것을 눈치채지 못하고 지나가면, 올바른 힌트로 인정합니다.

무표정을 유지하세요.

팀장은 표정 관리를 잘 해야 합니다. 자기 팀원들이 추리하고 있을 때, 어느 코드네임에도 시선을 주어서는 안됩니다. 팀원이 카드에 손을 대면, 열쇠 카드만 보고 해당하는 색깔의 카드로 덮습니다. 팀원이 자기 팀 색깔의 코드네임을 제대로 고르거나 엉뚱한 추리를 하더라도, 항상 일관된 표정을 유지해야 합니다.

팀원들은 추리하는 동안 테이블에 놓인 코드네임에만 집중합니다. 팀장의 표정을 살피거나 눈짓을 주고받아서 안됩니다. 팀장의 눈치를 보면서 무언의 힌트를 얻으려고 하지 마세요.

팀원에게 주어진 정보는 단어 하나와 숫자 하나로 제한됩니다. 이 정보만 가지고 추리하는 것이 이 게임의 진정한 의미입니다.

모래시계는 언제 쓰죠?

아, 잊을 뻔 했군요. 사실 모래시계는 별로 쓸 일이 없습니다.

누군가 너무 오래 시간을 끌면, 다른 사람들은 모래시계를 뒤집어서 모래가 다 떨어지기 전에 결정을 하도록 재촉할 수 있습니다.

스스로를 압박하려고 모래시계를 뒤집어도 됩니다. 모래가 다 떨어질 때까지 좋은 힌트를 생각하지 못했다면, 가장 골치 아픈 코드네임 하나에 대한 힌트를 주고, 상대 팀이 차례를 진행하는 동안 계속해서 생각을 해보세요.

정확히 시간을 재서 게임을 하고 싶다면 codenamesgame.com에서 타이머 앱을 다운 받아서 사용하세요.

사과는 빨간 팀의 코드네임이 맞았습니다. 빨간 팀원은 “강, 3”의 힌트를 받고, 3번 모두 정확히 찾아냈습니다. 이제, 빨간 팀원은 마지막으로 한 번 더 추리할 수 있습니다. 강에 대한 세 번째 코드네임을 찾을 수도 있고, 나무에 대한 다른 코드네임을 추리할 수도 있습니다. 아니면, 여기서 추리를 멈추고 파란 팀에게 차례를 넘길 수도 있습니다.

추가로 도전할 수 있는 횟수는 한 번뿐입니다. 위의 예시에서, 빨간 팀장이 제시한 숫자가 3이기 때문에, 빨간 팀은 4번까지 추리에 도전할 수 있습니다. 팀원들이 추리를 그만하겠다고 하거나 추리가 틀리면 상대 팀의 차례로 넘어갑니다.

게임의 흐름

팀장들은 차례를 돌아가며 힌트를 줍니다. 어느 팀의 차례건 상관없이 코드네임이 최소 하나는 덮이기 때문에, 게임을 진행할수록 추리가 쉬워집니다.

게임 종료

어느 한 팀이 자기 팀의 코드네임을 모두 찾으면 (즉, 자기 팀 요원 카드로 덮으면) 게임이 끝납니다.

상대 팀의 차례에도 우리 팀이 승리할 수 있습니다. 빨간 팀의 차례에 파란 팀의 마지막 코드네임을 맞춰버린다면, 파란 팀의 승리입니다.

팀원이 암살자 카드에 손을 대면 게임이 일찍 끝나기도 합니다. 암살자와 접선한 팀은 즉시 패합니다.

다음 게임 준비

팀원을 했던 사람은 팀장을 해보고 싶겠죠? 다음 게임을 준비하는 방법은 간단합니다. 코드네임 카드를 덮었던 요원 카드를 모두 모아서 처음처럼 더미를 만들고, 새 열쇠 카드를 뽑습니다. 그런 다음, 놓여있던 25장의 코드네임 카드를 뒷면으로 뒤집고, 게임을 시작합니다!



올바른 힌트

이 게임을 제작하면서 여러 가지 규칙으로 테스트를 했더니, 사람들마다 좋아하는 규칙이 조금씩 달랐습니다. 다음을 참고해서, 여러분의 기호에 맞는 규칙을 찾아서 즐겨주세요.

반드시 지켜야 하는 규칙

이 게임의 의도를 해치는 힌트를 주어서는 안됩니다.

힌트로 주는 단어는 반드시 코드네임의 뜻과 관련이 있어야 합니다. 코드네임을 구성하는 글자 또는 자음과 모음, 글자 수, 테이블에서의 위치를 힌트로 줄 수 없습니다. 대한민국의 힌트로 “국”은 안됩니다. 파리와 파일, 파도의 힌트로 “ㅍ, 3”이라고 하거나, 두 글자라고 “둘, 3”으로 줘서도 안됩니다.

단, 예외가 있습니다.

코드네임과 뜻이나 특징의 관련이 있으면, 자음이나 모음 또는 숫자로 힌트를 줄 수 있습니다. 사이시옷의 스는 의미가 있는 자음이기 때문에, 사이에 대한 힌트로 “스, 1”이라고 줄 수 있습니다. 마찬가지로 문어에 대한 힌트로 “여덟, 1”이라고 하는 것은 괜찮습니다.

힌트로 주는 숫자를 이용해서 힌트를 줄 수 없습니다. 감기와 문어에 대한 힌트로 “기침, 8”이라고 해서 안됩니다.

반드시 우리말로 힌트를 줘야 합니다. 외국어는 대체하는 우리말이 없거나, 우리말에 동화된 외래어만 쓸 수 있습니다. 예를 들어, 사과에 대한 힌트로 애플을 줄 수는 없지만, 껌이나 파이로 줄 수는 있습니다.

테이블에 보이는 코드네임을 힌트로 줄 수 없습니다. 거북 카드가 있으면 그 카드가 덮일 때까지 거북은 물론 거북함, 거북이, 등의 힌트는 줄 수 없습니다.

테이블에 있는 합성어인 코드네임의 일부를 힌트로 줄 수 없습니다. 눈사람 카드가 있으면 그 카드가 덮일 때까지 눈, 사람, 첫눈, 짐사람 등의 힌트를 줄 수 없습니다.

동음이의어 적용

우리말에는 동음이의어가 많이 있습니다. 빛과 빗은 같은 발음이지만, 뜻은 전혀 다릅니다.

발음이 같지만 뜻과 철자가 다른 단어는 다른 단어로 취급합니다. 따라서, 빛의 힌트로 빗과 관련된 단어를 주면 안됩니다.

철자가 같은 단어는 발음과 뜻이 달라도 똑같이 취급합니다. 달이 뜨는 밤(단음)과 견과류인 밤(장음)은 서로 다른 단어지만, 달과 땅콩의 힌트로 밤을 줄 수 있습니다.

힌트의 철자를 알려줘도 됩니다. 예를 들어, 달과 땅콩의 힌트로 밤을 발음하는 대신, 종이에 적어도 됩니다. 공개된 코드네임 중에 빛이 있어도 빗을 힌트로 쓸 수 있습니다. 그러나, 테이블의 코드네임 중에 소고기가 있으면 힌트로 쇠고기를 써서는 안됩니다. 소고기와 쇠고기는 형태만 다를 뿐 같은 단어니까요.

누군가 철자를 물어보면 반드시 철자를 밝혀야 합니다. 맞춤법에 자신이 없으면 상대방 팀장한테 물어보세요.

도움말: 동음이의어가 아니어도 써서 힌트를 줘도 됩니다. 주변이 시끄럽거나 게임 구성원이 서로 다른 사투리를 쓸 때도 유용합니다.

◆ 반드시 지켜야 할 5가지 ◆

1. 단어의 뜻과 연관된 힌트만 가능
→ 글자, 자음, 모음, 글자수, 위치는 불가능
→ 글자, 자음, 모음, 숫자가 의미가 있으면 가능
2. 힌트의 숫자를 힌트 자체로 이용 불가능
3. 우리말만 가능
4. 공개된 코드 네임은 힌트로 불가능
→ 덮인 다음에는 가능
5. 공개된 코드 네임의 일부는 힌트로 불가능
→ 덮인 다음에는 가능

너무 깐깐하게 굴지 마세요.

우리말에는 한자가 많이 사용되기 때문에, 규칙을 엄격하게 적용하면 힌트를 주기 애매한 경우가 있습니다. 전투기의 힌트로 전쟁기나 비행기까지 막다 보면 게임이 너무 딱딱해지기만 합니다. 코드네임의 재미는 단어들 사이의 점점을 찾아내는 것입니다. 게임을 하는 사람들끼리 게임의 의도를 해치지 않는 선에서 적당히 조율하세요.

힌트로 써도 될지 망설여질 때는 다른 사람들이 듣지 못하게 상대방 팀장에게만 살짝 물어보세요. 상대 팀장이 인정하면 써도 되는 힌트입니다.

게임을 하기 전에 먼저 정하면 좋은 규칙

가끔 어떤 힌트가 규칙에 부합하는지 아닌지 판단해야 할 때가 있습니다. 사람마다 좋아하는 방식이 다르기 때문에, 다음의 규칙은 먼저 정하고 게임을 시작하는 것이 좋습니다.

합성어

우리말의 합성어는 기본적으로 붙여 쓰지만, 경우에 따라 띄어서 쓰기도 합니다. **열대우림**과 **냉동 식품**은 각각 두 개의 단어가 합쳐져서 새로운 의미의 한 단어로 사용되고 있습니다. 기본적으로, 띄어 쓰지 않는 **열대우림**만 한 단어인 힌트이지만, 어떤 형태의 합성어든 다 인정해도 좋습니다.

단, 절대로 없는 합성어를 만들어서는 안됩니다. 달과 물고기에 대한 힌트로 **음력 생선**이라는 신조어를 만들어서 힌트로 줄 수 없습니다.

고유 명사

사람 이름의 경우, 우리말에서는 성과 이름을 붙여 쓰기 때문에 힌트로 문제가 없습니다. 그러나, 성과 이름을 띄어 쓰는 외국인의 이름은 일부만 말하면 힌트로 의도한 인물을 유추하기 어렵습니다. 원한다면 여러 단어로 된 고유 명사도 힌트로 인정해도 좋습니다. 영화나 책의 제목도 마찬가지입니다.

여러 단어로 된 고유 명사를 힌트로 인정하지 않더라도, **세종 신도시** 같은 지명은 예외로 인정할 수 있습니다.

그러나 팀장이 임의로 이름을 만들어내는 안됩니다. 설명 만들어낸 이름이 실제로 있을 수 있는 사람이어도 안됩니다. 즉, **세르게이**는 러시아와 변호사에 대한 힌트로 부적절합니다.

준말과 약자

국과수는 사실 한 단어는 아니지만, 좋은 힌트로 쓸 수 있습니다. **유엔**이나 **유니세프**처럼 모두가 일반적으로 사용하는 약어는 힌트로 인정해도 좋습니다.

동음이의어

게임 구성원들이 동음이의어를 좀 더 자유롭게 쓰는 것이 더 재미있으면 그렇게 해도 좋습니다. 그렇게 하면, **빛**의 힌트로 **빛**과 관련된 단어를 줘도 됩니다.

운율

뜻이 관련 있으면 운율도 적절한 힌트가 됩니다. **굴뱅이**는 느린 속성을 가진 **달팽이**의 힌트로 쓸 수 있고, 생물이기 때문에 **골뱅이**의 힌트로도 적합합니다. 그러나, **달팽이**나 **골뱅이**의 힌트로 **돌맹이**는 쓸 수 없습니다. 돌맹이는 발음이 비슷한 부분 말고는 연관이 없기 때문입니다. (만의 하나, 게임 구성원 중에 자갈밭에서 달팽이를 채집하는 직업의 사람이 있더라도 그다지 좋지 못한 힌트입니다.)

그래도 게임 구성원들이 운율을 살린 힌트를 자유롭게 쓰는 것을 좋아한다면, 한 가지는 반드시 기억하세요. 운율을 살린 힌트를 줄 때, 그 힌트가 운율 힌트라는 것을 밝혀서는 안됩니다. 팀원들이 스스로 파악하도록 맡겨둬야 합니다.

◆ 미리 정하면 좋은 5가지 ◆

1. 두 단어 이상의 합성어도 인정?
→ 인정해도 신조어는 만들면 안돼요.
2. 두 단어 이상의 고유 명사도 인정?
→ 인정해도 임의로 이름을 만들어선 안돼요.
3. 준말과 약자 인정?
4. 동음이의어 폭넓게 인정?
5. 운율을 폭넓게 인정?
→ 인정해도 운율 힌트라고 알려주면 안돼요.

숙련자 규칙: 숫자 0

힌트로 주는 숫자를 0으로 부를 수 있습니다. 예를 들어, **“깃털, 0”**이라고 힌트를 주면 “우리 팀 코드네임 중에는 **깃털**과 관련된 것은 하나도 없다”는 것을 의미합니다.

힌트의 숫자를 0으로 준 경우, 일반적인 추리 횟수인 힌트 숫자 +1이 적용되지 않습니다. 이 때는 무제한 도전할 수 있고, 적어도 한 번은 추리해야 합니다.

이 규칙이 쓸모 있는 이유는 게임을 해보시면 자연스럽게 알게 됩니다.

숙련자 규칙: 숫자 무제한

때로는 이전 차례에 받았던 힌트와 관련된 코드네임을 많이 놓친 경우가 있습니다. 힌트 숫자 +1보다 더 많이 추리에 도전하고 싶다면, 팀장은 **“깃털, 무제한”**처럼 숫자를 **무제한**으로 부를 수 있습니다.

이 경우의 단점은 팀원들이 새 힌트에 연관된 코드네임이 몇 개인지 모른다는 것입니다. 대신에, 팀원들이 원하는 만큼 추리에 도전할 수 있는 장점이 있습니다.

2인 게임 규칙

2인 게임은 둘이 같은 팀이 되어 가상의 적을 상대로 게임을 합니다. 이 변형 규칙은 경쟁을 그다지 좋아하지 않는 사람들끼리 게임을 할 때 적용해도 좋습니다.

게임 준비는 기본 게임과 같습니다. 한 사람은 팀장, 다른 사람은 팀원이 됩니다. 상대 팀은 실제 사람은 없지만, 상대 팀의 요원 카드 더미도 필요합니다.

항상 우리 팀이 먼저 시작하기 때문에, 열쇠 카드를 펼쳐서 사방에 있는 불빛의 색깔이 우리 팀 색깔입니다.

게임 진행은 기본 규칙과 같습니다. 상대 팀의 요원과 암살자를 피해서 힌트를 줍니다.

팀장은 상대 팀의 차례마다 상대 팀 요원 카드 한 장을 덮습니다. 어떤 카드를 덮을지는 팀장이 정하기 때문에, 여기서 약간의 전략이 세워집니다.

우리 팀이 암살자와 접선하거나, 가상의 상대 팀이 요원을 모두 접선하면 점수가 없이 즉시 게임에서 집니다. 우리 팀이 이기면, 상대 팀의 요원 카드가 몇 장 남았는지에 따라 점수를 얻습니다.

참고하세요: 결국 힌트를 몇 번 줬는지, 실수로 상대 팀 요원을 얼마나 공개했는지에 따라 점수가 결정됩니다.

- 8 정말이지... 믿을 수가 없군요.
- 7 미션 임파서블.
- 6 대단해요!
- 5 국정원에서 곧 영입 연락이 올 겁니다.
- 4 이제 일급 기밀을 취급해도 좋습니다.
- 3 마음이 통했군요.
- 2 잘 했어요. 다음엔 더 잘 할 수 있을 거예요.
- 1 이겼으니 됐지, 그렇지?

3인 게임 규칙

3인 게임도 2인 게임 규칙과 마찬가지로 같은 팀으로 게임을 합니다. 셋 중에서 두 명이 서로 경쟁하는 방식으로 게임을 하려면, 둘은 팀장이 되고 나머지 한 사람은 양 팀의 팀원이 됩니다.

게임 준비는 기본 게임과 같습니다. 단, 한 명인 팀원이 진짜 스파이처럼 양쪽 팀 모두의 팀원으로 활약합니다. 팀원은 양 팀에 최선을 다해 추리를 해야 하고, 먼저 모든 요원과 접선한 팀장이 승리합니다.

게임 디자인: Vláda Chvátil

일러스트: Tomáš Kučerovský

편집 디자인: Filip Murmak

한글판 제작: DiceTree Games

감사합니다: 우리 가족들, Brno Board Game Club, Paul과 친구들, Jason과 그 가족, Laadinek과 게임 클럽, Dita와 STOH 게임 클럽, 체코게이밍의 좋은 친구들, Gathering of Friends, MisCon, Herní vikend, Severské hraní, Stahleck, UK Games Expo, 또한 기타 게임 행사들. 여러분이 게임을 테스트하면서 보여준 센스 있는 힌트들이 정말로 큰 힘이 되었습니다.



© Czech Games Edition, April 2016
www.CzechGames.com

©DiceTree Games, April 2016
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr