

라스트 팬서

라스트 팬서 · 비밀른 · 뮤 · 기드라 · 루미 · 사파리 · 칼코리

라스트 팬서에는 다양한 난이도와 다양한 시스템의 7가지 카드 게임이 포함되어 있습니다.

대표 게임인 "라스트 팬서"는 규칙이 간단하면서도 재미를 보장합니다.

예전의 대표 게임인 "뮤"는 여러 상을 수상한 좋은 게임이지만, 규칙이 약간 어렵습니다.

그러나, "라스트 팬서"와 "뮤" 외의 다른 게임도 각각의 재미를 제공하기 때문에,
되도록이면 모두 즐겨보시기를 권장합니다.

게임 구성물:

· 카드 60장:



- 5가지 색상, 색상당 12장씩 있습니다.
- 색상당 0~9의 숫자 1장씩, 1과 7은 추가 1장이 있습니다.
- ▲ 기호: 비밀른, 뮤, 기드라, 사파리에서 사용합니다.
- -5, +10, -50: 라스트 팬서에서 사용합니다.
- 숫자 1 카드의 아이콘: 기드라에서 사용합니다.

· 토큰 24개: 칼코리에서 사용합니다.



· 참조표 4장



1. 라스트 팬서	3~8인, 쉬운 규칙, 40분, Doris Matthäus & Frank Nestel	2
2. 비밀른	3~6인, 보통 규칙, 40분, Doris Matthäus & Frank Nestel	5
3. 뮤	3~6인, 매우 어려운 규칙, 60분, Doris Matthäus & Frank Nestel	8
4. 기드라	3~5인, 어려운 규칙, 60분, Changhyun Baek	14
5. 루미	3~6인, 쉬운 규칙, 60분, Doris Matthäus & Frank Nestel	17
6. 사파리	2~4인, 보통 규칙, 10분, Doris Matthäus & Frank Nestel	20
7. 칼코리	2~4인, 쉬운 규칙, 15분, Doris Matthäus & Frank Nestel	23

라스트 팬서

3~8인 게임, 40분, Doris Matthäus & Frank Nestel

게임 소개

라스트 팬서는 트릭 테이킹 카드 게임입니다. 트릭 테이킹 카드 게임의 방식은 매우 다양하지만, 라스트 팬서는 비교적 규칙이 간단하기 때문에 트릭 테이킹을 처음 접하는 분들도 쉽게 배울 수 있습니다.

라스트 팬서에서는 트릭의 총점이 감점인 경우가 많아서, 트릭을 가져오는 것이 이득인지 잘 생각해야 합니다. 특히 검은색 7은 감점이 매우 크기 때문에, 검은색 7이 포함된 트릭을 피하는 것이 중요합니다. 하지만, 득점이 되는 노란색 카드도 있고, 마지막 트릭에는 큰 보너스 점수가 있다는 것도 기억하세요.

게임 준비

무작위로 딜러를 정합니다. 딜러는 아래 표를 보고 게임 인원수에 따라 사용하지 않는 카드를 제거한 후, 카드를 잘 섞어서 모두에게 동일한 장수를 나누어 줍니다.

인원수	제거하는 카드
3인 게임	모든 색에서 숫자 1과 2를 제거합니다.
4~6인 게임	카드를 제거하지 않습니다.
7~8인 게임	노란색을 제외한 다른 모든 색에서 숫자 2를 제거합니다.

게임 진행

카드 넘기기

모두가 동일한 장수의 카드를 받은 후, 각자 자신의 카드를 확인합니다. 그리고 3장(6인 이상 게임에서는 2장)의 카드를 선택해 자신의 왼쪽 사람 앞에 내용이 보이지 않게 뒤집어 내려놓습니다.



이렇게 왼쪽 사람에게 카드 3장(6인 이상 게임에서는 2장)을 넘긴 후, 오른쪽 사람에게 받은 3장의 카드를 자신의 손에 추가합니다. 카드 넘기는 모두가 동시에 진행해야 합니다. 즉, 자신의 카드를 넘긴 후에 자신에게 넘어온 카드를 가져올 수 있습니다.

게임 시작

딜러의 왼쪽에 앉은 사람이 첫 번째 트릭의 시작 플레이어입니다.

시작 플레이어는 자신의 손에서 카드를 한 장 선택해 앞면이 보이게 펼쳐서 자신 앞에 놓습니다.

이 카드가 이번 트릭의 리드 슈트입니다.

리드 슈트



트릭의 시작 플레이어가 낸 카드



다른 사람들은 반드시 시작 플레이어가 낸 카드와 같은 색상의 카드를 내야 합니다.



만약 같은 색상의 카드를 갖고 있지 않다면, 원하는 다른 색상을 낼 수 있습니다.

한 트릭의 시작 플레이어가 낸 카드를 리드 슈트라고 합니다. 이후 순서의 플레이어들은 리드 슈트 색상의 카드를 손에 들고 있다면 반드시 그 색상의 카드를 내야 합니다. 리드 슈트 색상의 카드를 여러 장 가지고 있으면 선택해서 낼 수 있습니다. 이것이 트릭 테이킹 게임의 기본 규칙입니다.

트릭

시작 플레이어가 카드를 낸 다음, 시계 방향으로 돌아가며 모두가 카드를 한 장씩 내려놓습니다. 이렇게 낸 카드 모음을 트릭이라고 합니다.

예시:

6인 게임에서 트릭의 시작 플레이어가 빨간색 3 카드를 내고, 나머지 사람들이 차례대로 한 장씩 카드를 냈습니다. 이 6장의 카드가 하나의 트릭입니다.



트릭의 승자

모두가 순서대로 카드를 한 장씩 냈다면, **리드 슈트 색상 카드 중 가장 높은 숫자의 카드를 낸 사람** 이번 트릭을 따냅니다. 리드 슈트와 다른 색상의 카드는 아무리 숫자가 높아도 트릭을 가져갈 수 없습니다. 하나의 트릭에 같은 숫자 카드를 낸 사람이 두 명이면 **먼저 낸 사람**이 이깁니다. 트릭을 딴 사람은 해당 트릭, 즉 이번에 플레이어들이 낸 모든 카드를 가져와서 자신 앞에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이번 트릭을 가져간 사람이 다음 트릭의 시작 플레이어가 되고, 새로운 트릭을 시작합니다.



예시: 이 트릭의 승자는 2번 플레이어입니다.

마지막 트릭과 라운드 종료

모두가 자신의 마지막 카드를 냈다면, 해당 트릭이 그 라운드의 마지막 트릭입니다. 한 라운드의 마지막 트릭을 가져간 사람은 보너스 점수를 받기 때문에, 누가 가져갔는지 기억해야 합니다. 마지막 트릭을 가져가면 한 라운드가 끝나고, 점수를 계산합니다(아래 설명을 참고하세요). 라운드 점수를 계산하고 아직 게임이 끝나지 않았다면, 이번 라운드 딜러의 왼쪽에 앉은 사람이 딜러가 되어 새 라운드를 시작합니다.

점수 계산과 게임 종료

라운드가 끝나면 아래 표에 따라 각자의 점수를 계산하여 누적 점수를 기록합니다.

점수를 누적하여 누군가 -200점 이하가 되면 게임이 종료됩니다. 누적 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다. (누적 점수가 가장 높은 사람의 점수도 마이너스일 수 있습니다.)

획득한 카드	점수
노란색 카드 1장당	+5점
빨간색 카드 1장당	-10점
검은색 7 카드 1장당	-50점
마지막 트릭을 가져간 사람	+50점



비밀론

3~6인 게임, 40분, Doris Matthäus & Frank Nestel

게임 소개

비밀론도 라스트 팬서와 같은 트릭 테이킹 게임입니다. 하지만 라스트 팬서보다는 규칙이 약간 더 어렵기 때문에, 트릭 테이킹 게임을 해보지 않았다면 라스트 팬서를 먼저 하는 것을 권장합니다.

비밀론에서는 이번에 자신이 얼마나 많은 트릭을 가져올 것인지를 예측해야 합니다.

게임 준비

3인 게임이면 두 가지 색상의 카드를 제거하고, 4인 이상 게임이면 카드를 전부 사용합니다. 임의의 방법으로 딜러를 정하고, 딜러는 카드를 잘 섞어서 모두에게 같은 장수를 나누어 줍니다.

게임 진행

색상 트럼프

딜러는 자신이 받은 마지막 두 장의 카드를 모두가 볼 수 있게 펼쳐 놓습니다.



두 장의 카드 중 낮은 숫자의 카드 색상이 이번 라운드의 트럼프 색상이 됩니다.

그림과 같이 나왔다면 파란색이 이번 라운드의 트럼프 색상입니다.

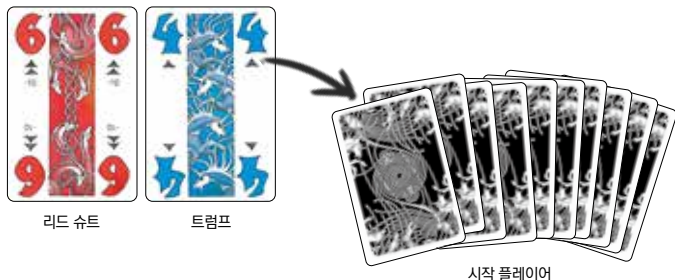
만약 두 장 모두 같은 숫자이거나 같은 색이면, 이번 라운드는 트럼프 없이 진행됩니다.

트럼프란 대부분의 트릭 테이킹 게임에서 사용되는 규칙으로, 트릭에서 승리하는 카드 종류입니다. 비밀론처럼 색상을 트럼프로 지정하기도 하고, 게임에 따라 숫자를 트럼프로 정하기도 합니다. 플레이어들은 리드 슈트 규칙에 따라서 카드를 내야 하지만, 트릭의 승자를 판정할 때 리드 슈트보다 트럼프가 우선입니다. (리드 슈트의 규칙은 3쪽을 참고하세요.)

손에 리드 슈트와 같은 색상이 없는데 트럼프가 있을 경우, 트럼프를 꼭 낼 필요는 없습니다. 이번 라운드의 트럼프가 파란색인 경우, 숫자가 가장 높은 파란색 카드를 낸 사람이 트릭을 가져갑니다. 만약 아무도 파란색 카드를 내지 않았다면 리드 슈트 색상의 카드 중 가장 높은 숫자가 트릭을 가져갑니다.

리드 슈트

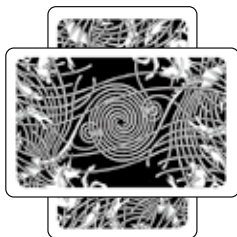
트럼프가 결정되면 딜러는 트럼프를 다시 손으로 가져오고, 남은 한 장의 카드는 그대로 펼쳐 놓습니다. 딜러가 자동으로 첫 트릭의 시작 플레이어가 되고, 딜러가 남긴 카드가 첫 트릭의 리드 슈트입니다.



만약 트럼프가 없으면, 딜러는 자신의 손에 든 카드를 확인하고 둘 중 원하는 카드를 선택해 손으로 가져가고 남은 카드가 리드 슈트가 됩니다.

트릭 예측

리드 슈트 이후 카드를 내기 전에, 각자 이번엔 자신이 획득할 것 같은 트릭의 수를 예측해야 합니다. 각자 자신이 받은 카드에서 두 장을 선택해, 내용이 보이지 않게 뒤집어서 그림과 같이 자신 앞에 십자가 모양으로 겹쳐 놓습니다. 두 카드에 적힌 숫자들이 이번 라운드에 자신이 획득할 트릭의 수입니다. 같은 숫자의 카드 2장을 내려놔도 되고, 서로 다른 숫자로 2개의 예측을 해도 됩니다.



예측 공개

모두가 예측 카드를 내려놓았다면 십자로 놓은 카드 중 위에 놓은 카드를 동시에 펼쳐 모두가 볼 수 있게 둡니다. 아래에 둔 카드는 여전히 비밀로 뒤집어 놓습니다.

만약 자신의 예측한 숫자와 동일한 트릭을 획득한다면 보너스 점수를 받습니다.

예측하는데 사용한 카드들은 이번 라운드에 사용되지 않습니다.



게임 진행

예측 카드를 공개한 다음, 앞서 공개된 딜러의 첫 카드를 시작으로 첫 트릭을 진행합니다. 시계방향 순서로 각자 카드를 한 장씩 공개해서 내려놓습니다. 리드 슈트의 규칙에 따라서 카드를 내야 하며, 트릭의 승자는 가장 높은 트럼프를 낸 사람입니다. 트릭에 트럼프를 낸 사람이 없다면 가장 높은 리드 슈트를 낸 사람이 트릭을 가져갑니다. 한 트릭에서 동일한 카드가 사용되면, 먼저 낸 사람의 카드가 더 강합니다. 트릭을 가져간 사람이 다음 트릭의 시작 플레이어가 됩니다. 가져간 트릭의 카드들을 섞지 말고, 트릭별로 구분해 놓으면 점수를 계산하기 쉽습니다.

점수 계산

각자 자신이 가져간 트릭의 카드에 표시된 삼각형 개수만큼 점수를 얻습니다. 그리고 자신이 예측한 숫자와 일치하는 개수의 트릭을 가져왔으면 다음과 같이 보너스 점수를 받습니다.

예측 보너스	비공개	공개
낮은 숫자	5점	10점
높은 숫자	10점	20점
같은 숫자	25점	

예측한 두 숫자 중:

- 낮은 숫자만큼 트릭 획득: 보너스 점수 5점
- 높은 숫자만큼 트릭 획득: 보너스 점수 10점
- 공개한 숫자만큼 트릭 획득: 보너스 점수의 2배

2와 3 카드를 예측에 사용했고, 3 카드를 위에 두어서 공개했다고 예를 들겠습니다. 이 경우, 3개의 트릭을 획득하면 20점의 보너스를 얻습니다(3이 2보다 높은 숫자라서 10점, 공개한 카드라서 2배). 2개의 트릭을 획득하면 5점을 얻습니다.

예측에 사용한 2개의 숫자가 같은 경우, 공개한 카드를 높은 숫자로 간주해 10점 x 2배 + 5점을 얻어 총 25점을 얻습니다.

각자 받은 점수를 기록합니다.

아직 게임이 끝나지 않았다면 이번 딜러의 왼쪽 사람이 새 딜러가 되어, 새 라운드를 시작합니다.

게임 종료

점수를 누적하여 누군가 200점 이상이 된다면, 게임이 종료됩니다. 가장 점수를 많이 얻은 사람이 게임에서 승리합니다.

무

3~6인 게임, 60분, Doris Matthäus & Frank Nestel

게임 소개

무는 이 게임에 포함된 트릭 테이킹 게임 중 가장 규칙이 복잡합니다. 트릭 테이킹 게임을 해보지 않았다면 라스트 팬서와 비밀론을 먼저 하는 것을 권장합니다.

무에서는 첫 트릭을 시작하기 전에 트럼프를 결정할 사람이 경매로 정합니다. 자기 카드를 펼쳐 놓는 것으로 입찰을 하고, 마지막에 더 많은 카드를 펼쳐 놓은 두 사람이 대장과 라이벌이 되어 각각 하나씩 트럼프를 결정합니다.

한 라운드가 끝나면 각자 가져간 트릭의 카드에 그려진 삼각형 개수만큼 점수를 받습니다. 추가로, 대장과 대장이 선택한 파트너는 보너스 점수를 받을 수 있습니다. 그러나, 경매에서 대장이 카드를 많이 펼칠수록 보너스 점수를 받기 어려워집니다. 만약 보너스 점수를 받는 데 실패하면, 대장 혼자서 책임을 져야 합니다.

게임 준비

게임의 종료 점수를 정합니다. 만약 200점으로 정했다면 보통 1시간 정도 걸릴 수 있습니다. 3인 게임이면 두 가지 색상의 카드를 제거하고, 4인 이상 게임이면 모든 카드를 사용합니다. 임의의 방법으로 딜러를 정하고, 딜러는 카드를 잘 섞어서 모두에게 같은 장수를 나누어 줍니다.

트럼프 결정권 경매

딜러부터 시작해서 시계 방향 순서로 입찰하거나 패스할 수 있습니다. 입찰하려면 자신의 손에서 한 장 이상을 앞면이 보이게 자신 앞에 내려놓습니다. 카드에 표시된 숫자가 아니라 카드의 장수가 입찰에 영향을 줍니다. 즉, "0"과 "9"는 똑같이 1장으로 셉니다.

대부분의 경매는 여러 턴에 걸쳐서 진행되며, 각자 입찰한 누적 카드 장수를 비교합니다. 최대 누적 입찰을 따라잡을 필요는 없으며, 이번 경매 턴에 패스했어도 다음 턴에 입찰할 수 있습니다. 입찰할 경우, 최대 누적 입찰자보다 1장 많게까지만 입찰할 수 있습니다. 자신의 경매 턴에 최대 누적 입찰자가 본인이면, 해당 경매 턴에 딱 1장만 더 펼칠 수 있습니다. 따라서, 딜러는 최초 입찰을 1장으로 해야 합니다.

- 1 경매의 최초 입찰로 1장의 카드만 입찰할 수 있습니다.
- 2 자신의 경매 턴에 입찰하거나 패스할 수 있습니다.
- 3 기존의 최대 누적 입찰자와 같은 장수로 입찰하거나 더 적은 장수로 입찰할 수도 있습니다.
- 4 최대 누적 입찰자보다 더 많이 입찰하려면, 딱 1장만 더 많게 입찰할 수 있습니다.



경매 예시

	지혜	두식	창진	가현	헤림
1턴	 빨강 6	 패스	 노랑 8	 녹색 1, 파랑 1	 패스

지혜는 빨강 6 카드 한 장으로 경매를 시작했습니다. 두식은 패스했지만, 창진은 지혜와 같이 한 장으로 입찰했습니다. 가현이는 지혜나 창진보다 카드 한 장을 더 추가해 장수를 늘렸습니다. 헤림이는 세 장의 카드를 놓을 수도 있었지만, 패스하기로 했습니다.

2턴	 빨강 2	 파랑 9	 녹색 9, 빨강 5	 패스	 빨강 8
----	---	---	---	---	---

2턴에 다시 지혜의 차례가 되었습니다. 지혜는 빨강 2 카드 한 장을 더 추가해 가현이랑 같아졌습니다. 두식은 1턴에 패스했지만, 이번 턴에 파랑 9 카드 한 장을 입찰했습니다.

3턴	 빨강 9	 패스	 패스	 녹색 8, 녹색 7	 패스
----	---	---	---	---	---

지혜는 빨강 9 카드를 추가해 3장이 되었습니다. 가현이는 녹색 카드 2장을 추가해 4장이 되었습니다.

4턴	 패스	 패스	 패스	 패스	
----	--	--	--	--	--

가현이는 4턴에 패스했습니다. 헤림이는 3턴에 이미 패스했기 때문에, 모두가 연속으로 패스한 상황이 되어, 경매가 종료되었습니다.

경매 종료

연속해서 모든 사람이 패스했다면 경매가 종료됩니다. 각자 경매에 입찰해서 내려놓은 카드들은 그대로 두고 게임을 진행하며, 내려놓은 카드들은 손에 든 카드처럼 사용합니다.

경매 무승부

경매 후, 가장 많은 카드를 펼쳐 놓은 사람이 한 명이 아니라면, 경매는 무승부가 됩니다.

경매가 무승부가 된 경우, 카드를 가장 많이 입찰한 사람들은 카드 한 장당 5점씩 받습니다. 단, 이들 중 가장 마지막에 카드를 추가해 입찰한 사람은 점수를 받는 대신 입찰한 카드 한 장당 10점을 잃고, 해당 라운드는 그대로 끝나고 점수를 기록합니다.

앞의 경매 예시에서 가현이가 3턴에 카드 두 장인 아닌 한 장을 냈다고 가정하고, 이어서 가현이까지 모두가 패스했다면, 가현이는 -30점을, 지혜와 창진이는 각각 +15점을 받고, 두식이와 헤림이는 점수를 얻거나 잃지 않습니다.

아무도 입찰하지 않고, 모두 패스한 경우도 경매는 무승부가 됩니다. 이때는 누구도 점수를 얻거나 잃지 않습니다.

대장과 라이벌 결정

경매가 무승부가 나지 않았다면, 경매를 마치고 가장 많은 카드를 입찰한 사람이 대장이 됩니다. 라이벌은 카드를 두 번째로 많이 입찰한 사람입니다. 만약 두 번째로 많이 입찰한 사람이 여러 명이면, 그들 중 가장 높은 숫자의 카드를 낸 사람이 라이벌이 됩니다. 가장 높은 숫자의 카드도 같다면, 두 번째로 높은 숫자의 카드, 그것도 같다면 세 번째 카드를 차례대로 계속 비교합니다.

앞의 경매 예시에서 가현이가 대장, 창진이가 라이벌입니다. 창진이와 같은 수의 카드를 입찰한 지혜도 9를 냈지만, 그다음으로 높은 카드가 창진이는 8이고 지혜는 6이기 때문입니다.

흔하지 않은 경우지만, 라이벌을 한 명으로 결정할 수 없는 경우가 있습니다. 이런 경우엔 라이벌이 없습니다. 카드를 입찰한 사람이 대장 혼자이거나, 3인 게임의 경우에도 라이벌이 없습니다.

트럼프 선택

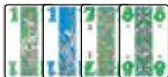
라이벌이 있다면, 라이벌이 먼저 자신이 원하는 종류를 트럼프로 선택해야 합니다. 그다음 대장이 선택합니다.



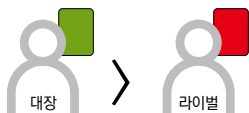
또는

5

트럼프로 선택할 수 있는 것은 색상 또는 숫자입니다. 예를 들면 빨간색을 선택하거나 숫자 5를 선택하는 것입니다. 대장과 라이벌은 각각 경매 때 자신 앞에 내려놓은 색상이나 숫자만 선택할 수 있습니다.



앞의 경매 예시에서 가현이는 녹색, 파란색 또는 숫자 1, 7, 8중 하나를 트럼프로 선택할 수 있습니다.



대장은 라이벌과 달리 트럼프를 선택하지 않을 수도 있습니다. 이런 경우 라이벌의 트럼프만 있거나, 라이벌이 없는 경우에는 트럼프가 없을 수도 있습니다. 만약 대장이 트럼프를 선택했다면, 그 트럼프는 라이벌의 트럼프보다 강합니다. 대장은 확실하게 어떤 트럼프가 강한지 모두에게 알려줍니다.

예를 들어, 라이벌이 빨간색을 선택한 후, 대장이 녹색을 선택했다면, 대장은 모두에게 “빨간색보다 녹색이 강합니다”라고 알려줍니다.

팀 정하기

3인 게임에서는 팀이 없습니다. 4인 이상 게임에서 대장은 라이벌이 아닌 다른 사람 중에서 파트너를 선택합니다. 파트너를 선택할 때는 다른 사람이 입찰했던 카드를 고려해서 선택합니다. 대장과 파트너, 즉 대장 팀은 이번 라운드에 보너스를 얻으려면 정해진 점수를 얻어야 합니다.

대장이 입찰한 카드의 장수에 의해 대장 팀이 몇 점을 얻어야 하는지 결정됩니다. 카드를 많이 입찰했수록 점수도 더 많이 얻어야 합니다. 정확한 목표 점수는 아래 표를 참조하세요. (참고: 한 라운드당 총점은 60점이며, 3인 게임은 36점입니다.)

대장 팀의 목표 점수:

입찰 인원	1장	2장	3장	4장	5장	6장	7장	8장	9장	10장	11장	12장	13장	14장	15장
3인	12점	14점	16점	18점	20점	22점	24점	26점	28점	30점	32점	34점			
4인	30점	32점	34점	36점	38점	40점	42점	44점	46점	48점	50점	52점	54점	56점	58점
5인	24점	27점	30점	33점	36점	39점	42점	45점	48점	51점	54점	57점			
6인	20점	24점	28점	32점	36점	40점	44점	48점	52점	56점					

경매 예시에서 대장인 가현은 5인 게임에서 총 4장의 카드를 입찰했으므로, 대장 팀은 33점을 얻어야 합니다.

참고: 자신이 트럼프로 선택하려는 종류의 카드를 많이 갖고 있으면서, 높은 숫자의 카드도 많이 가지고 있다면 대장이나 라이벌의 자리를 노려볼 만합니다. 3인 게임이라면 대장이 되기 위해, 4인 이상 게임이라면 대장이나 라이벌이 되려고 입찰하게 될 것입니다. 아니면, 대장의 관심을 끌어서 파트너가 되려고 입찰할 수도 있습니다! 최대 누적 입찰보다 적은 수의 카드로 입찰하는 이유가 바로 여기에 있습니다. 이렇게 하면 자신은 대장이나 라이벌이 되는 위험 부담이 없고, 자신이 가진 카드를 대장이 예상할 수 있습니다.

대장은 트럼프를 가진 강한 파트너를 좋아합니다. 하지만, 좋은 카드를 가진 척 허세를 떠는 것은 보통은 효과가 없고, 라운드 후반에 결과가 나오면 동료를 짜증나게 할 수 있습니다.

대장 자리를 노린다면 파트너의 힘을 고려해서 가능한 최대로 입찰하는 것이 좋습니다. 너무 적게 입찰하면 대장 자리를 얻기 어렵고, 대장이 되었을 때 얻을 수 있는 보너스 점수도 낮습니다.

게임 진행

대장이 첫 트릭의 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어는 카드 한 장을 리드 슈트로 선택해 내용이 보이게 펼쳐서 앞에 놓습니다. 카드는 자기 손에 있던 카드나 자신이 입찰했던 카드 중 선택해서 놓을 수 있습니다. 이후 시계방향 순서로 각자 리드 슈트의 규칙에 맞게 한 장씩 카드를 펼쳐서 내려놓습니다(3, 6쪽을 참고하세요).

만약 리드 슈트가 대장이나 라이벌이 선택한 트럼프 중 하나라면, 이때는 트럼프가 리드 슈트가 됩니다.

리드 슈트가 트럼프면 그것이 누구의 트럼프건 상관없이, 이후 플레이어들은 자신의 손에 대장 또는 라이벌의 트럼프가 있다면 반드시 내야 합니다. 리드 슈트인 트럼프와 같은 종류를 낼 필요는 없습니다. 즉, 라이벌의 트럼프가 리드 슈트이고, 손에 대장과 라이벌의 트럼프가 모두 있다면 대장의 트럼프를 낼 수 있습니다.

트럼프는 독립적인 카드 종류로 보기 때문에, 숫자 트럼프가 있으면 해당 숫자 카드의 색상은 무시합니다.



예시: 숫자 6과 녹색이 트럼프입니다. 리드 슈트는 빨간색이라고 예를 들어보겠습니다. 그림과 같은 카드를 손에 든 사람은 리드 슈트가 빨간색이더라도, 자신의 유일한 빨간색 6을 낼 필요가 없습니다. 빨간색 6은 빨간색 카드가 아니라 트럼프로 간주하기 때문입니다.



만약, 리드 슈트가 트럼프인 녹색이라면, 이 사람은 자신의 유일한 트럼프인 빨간색 6을 내야 합니다.

트릭 가져가기:

기본적으로 리드 슈트 중 가장 높은 숫자의 카드를 낸 사람이 트릭을 가져갑니다. 하지만, 누군가 트럼프를 낸 경우, 가장 높은 트럼프를 낸 사람이 트릭을 가져갑니다. 가져간 트릭은 뒤집어서 자기 앞에 놓아둡니다.

트럼프의 서열:

대장의 트럼프는 언제나 라이벌의 트럼프보다 높습니다. 만약 같은 숫자의 트럼프 카드가 여러 장 나왔다면, 먼저 낸 카드가 높습니다.

더블 트럼프:

색상 트럼프와 숫자 트럼프가 동시에 있는 게임인 경우, 트럼프 숫자와 색상을 동시에 가진 카드가 가장 높습니다. 1이나 7이 트럼프면 더블 트럼프도 두 장이 될 수 있습니다. 이때도 먼저 낸 카드가 강합니다.

예시:

0

대장의
트럼프



라이벌의
트럼프



트럼프의 서열

새 트릭:

아직 사람들의 손에, 또는 입찰했던 카드가 남아 있다면, 마지막으로 트릭을 댄 사람부터 새 트릭을 진행합니다.

라운드 종료:

모두가 자신의 손에 있는 카드와 입찰했던 카드를 다 사용하면 한 라운드가 종료됩니다.

점수 계산

무에서 점수는 두 가지가 있습니다. 첫 번째는 개별 점수로 모두가 자신이 딴 트릭의 카드에 그려진 삼각형의 개수만큼 점수를 받습니다. 그리고 대장 팀의 합산 점수에 의해 받는 보너스 점수가 있습니다. 우선 대장과 파트너는 각자의 개별 점수를 합산합니다. 둘의 합산 점수가 팀 목표 점수와 같거나 높다면 대장 팀의 성공이고, 그렇지 못하면 실패입니다(11쪽의 목표 점수표를 참고하세요).

대장의 트럼프 종류와 입찰한 카드 수에 따른 보너스 점수:

색	1장	2장	3장	4장	5장	6장	7장	8장	9장	10장 이상
1 또는 7		1장	2장	3장	4장	5장	6장	7장	8장	9장 이상
그 외의 숫자			1장	2장	3장	4장	5장	6장	7장	8장 이상
트럼프 없음				1장	2장	3장	4장	5장	6장	7장 이상
보너스 점수	10점	20점	30점	40점	50점	60점	70점	80점	90점	100점

성공한 경우 대장과 파트너는 위의 표와 같은 보너스 점수를 받습니다.

대장이 입찰한 카드의 수가 많을수록, 그리고 장수가 적은 카드를 트럼프로 선택했거나 트럼프가 없을수록 더 많은 보너스 점수를 받습니다. 대장과 파트너 모두 위의 표에 적힌 대로 보너스 점수를 받습니다.

앞의 예시에서 4장을 입찰한 가현이 트럼프를 색으로 지정하고, 대장 팀이 33점 이상을 얻었다면, 가현과 파트너는 각각 40점을 얻습니다. 만약 숫자 1을 트럼프로 지정하고 성공했다면, 보너스 점수는 50점이 됩니다.

대장과 파트너의 합산 점수가 팀 목표보다 낮다면, 대장 팀은 실패한 것입니다. 우선 11쪽의 목표 점수표를 보고 대장이 몇 장의 카드를 입찰했어야 실패하지 않았을지를 따져봅니다. 만약 한 장을 입찰했을 때 점수에도 미치지 못한다면, 입찰했어야 하는 카드 수는 0장으로 간주합니다.

그리고 실제 입찰했던 카드 수와 입찰했어야 할 카드 수의 차이를 계산합니다. 대장의 팀을 제외한 나머지 사람들은 그 차이의 5배를 점수를 보너스로 받습니다. 대장은 그 차이의 10배를 점수에서 잃습니다. 대장의 파트너는 점수를 얻지도 잃지도 않습니다.

예를 들어 대장인 가현은 5인 게임에서 4장의 카드를 입찰했습니다. 파트너인 창진이와 함께 33점 이상을 얻어야 합니다. 가현은 20점을 얻었고, 창진이는 9점을 얻어 총 29점을 모았습니다. 대장 팀은 카드 4장의 목표 점수가 아닌 카드 2장의 목표 점수만 충족시켰으므로 2의 차이가 발생했습니다. 따라서, 가현은 -20점을 잃고, 두식, 지혜, 헤림은 +10점씩 얻습니다. 가현의 파트너인 창진이는 점수를 얻거나 잃지 않습니다.

점수 기록

각자 자신이 얻은 개별 점수와 보너스 점수, 또는 감점을 합해 기록합니다. 만약 누군가 처음에 정해 놓은 종료 점수를 넘으면 게임은 종료되고, 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

종료 점수에 미치지 못한 경우 딜러를 했던 사람의 왼쪽 사람이 새로운 딜러가 되어 게임을 계속합니다.

기드라

3~5인, 60분, Changhyun Baek

게임 소개

기드라는 3~5명이 즐길 수 있는, 트릭 테이킹의 한 장르인 클라이밍 게임입니다.

이 게임에서는 동물들의 무리가 힘을 겨룹니다. 더 많은 머릿수를 가진 무리가 승리하고, 같은 수라면 더 강한 동물이 승리합니다. 머리가 셋 달린 특수한 동물인 기드라가 등장하는데, 기드라의 능력을 잘 활용하는 것이 중요합니다.

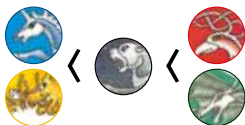
앞서 소개한 트릭 테이킹 게임들과 달리, 기드라는 자신의 차례에 한 장 또는 여러 장의 조합으로 카드를 냅니다. 앞 사람이 낸 패의 구성을 따라서 카드를 내거나 패스할 수 있습니다. 각자 한 번씩만 카드를 내는 것이 아니라, 트릭의 승자가 결정될 때까지 순서대로 카드를 내거나 패스합니다. 리드 슈트나 트럼프의 개념은 없지만, 트릭을 시작한 패의 조합을 따라야 하며, 이전 패보다 높은 패만 낼 수 있습니다.

예를 들어 처음에 같은 숫자 카드 2장인 패어 구성으로 시작했다면, 이번 트릭은 패어 구성으로 진행됩니다. 모두가 카드를 낼 수 없거나, 내고 싶지 않아서 패스할 때까지 계속 돌아가며 진행합니다. 가장 마지막으로 카드를 낸 사람이 트릭을 가져갑니다. 한 라운드는 한 명을 제외한 모두가 각자의 손에 있던 카드를 다 내릴 때까지 진행하며, 정해진 점수를 달성한 사람이 있을 때까지 라운드를 반복합니다.

카드 구성

카드에는 5가지 동물, 즉, 용, 봉황, 표범, 유니콘, 고슴도치 중 하나가 그려져 있습니다.

카드마다 동물이 0~9개까지 그려져 있으며, 1과 7은 두 장씩 있습니다. 카드는 동물이 많은, 즉, 숫자가 큰 카드가 더 강한 카드고, 동물의 수가 같으면 오른쪽 그림처럼 동물들 사이에 힘의 차이가 있습니다. 고슴도치와 유니콘은 힘이 같고, 표범은 그들보다는 강합니다. 용과 봉황은 힘이 같지만, 다른 동물들보다 강합니다.



두 장씩 포함된 1 카드 중, 한 장은 특수 카드인 기드라입니다. 기드라 카드에는 머리가 셋 달린 동물이 있으며, 숫자 아래에 특수 능력 아이콘이 있습니다. 기드라는 1 카드로도 사용할 수 있습니다.



게임 준비

4~5인 게임에서는 모든 카드를 다 사용합니다. 3인 게임을 할 때는 무작위로 카드 12장을 제거합니다. 제거한 카드는 내용이 보이지 않게 더미를 만들어 놓고, 이번 라운드에 사용하지 않습니다. 게임에 무작위성을 피하고 싶다면, 모든 유니콘(파란색) 카드를 제거합니다.

임의의 방법으로 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어는 카드를 잘 섞어서, 모두에게 같은 장수를 나누어 줍니다.

게임 진행

시작 플레이어는 첫 트릭의 시작으로, 원하는 카드 조합을 냅니다. 이후 시계 방향 순서로 차례를 진행합니다. 다음 사람은 트릭의 시작 카드와 같은 조합을 내야 하며, 반드시 앞에서 낸 카드 조합보다 강해야 합니다. 낼 수 없거나, 내기 싫다면 패스할 수 있습니다. 한 번 패스했다라도, 자신의 차례가 다시 돌아왔을 때 카드를 낼 수 있습니다.

참고: 낼 수 있는 카드가 있더라도 상황에 따라서 패스하는 것이 좋은 전략일 수 있습니다. 강력한 카드나 조합은 결정적인 순간에 사용하는 것이 효과적이기 때문입니다.

연속으로 모두가 패스했다면, 마지막으로 카드를 낸 사람이 트릭을 가져갑니다. 가져온 트릭은 자신 앞에 놓고, 라운드가 끝나면 점수를 계산합니다. 그리고 그 사람이 다음 트릭의 시작 플레이어가 됩니다.

카드 조합

같은 조합 내의 서열은 숫자를 우선으로 봅니다. 숫자가 같으면 힘이 강한 색상이 이깁니다(14쪽을 참고하세요). 여러 장의 카드로 구성된 조합에서는 각 조합의 가장 강한 카드부터 순차적으로 비교합니다. 조합에 가장 강한 카드가 같다면, 그다음 강한 카드를 비교합니다.

싱글: 1장의 카드로만 트릭이 진행됩니다.

페어: 같은 숫자 카드 2장으로만 트릭이 진행됩니다.

트리플: 같은 숫자 카드 3장으로만 트릭이 진행됩니다.

5장 조합: 5장의 카드 구성으로만 트릭이 진행됩니다.

5장을 조합할 수 있는 구성은 다음과 같습니다.

- **풀하우스:** 트리플 + 페어 (풀하우스의 서열은 트리플 카드의 숫자를 우선으로 봅니다)
- **스트레이트:** 연속된 숫자 5장 (9와 0은 연결될 수 없습니다)
- **플러시:** 같은 색상 5장 (숫자까지 연속되면 가장 강한 특수 패가 됩니다. 16쪽을 참고하세요.)

카드 5장 조합의 서열은 다음과 같습니다.

풀하우스 < 스트레이트 < 플러시

- 스트레이트는 항상 풀하우스보다 강하며, 플러시는 스트레이트보다 강합니다. -

특수 패: 특수 패는 기존의 조합을 무시할 수 있습니다. 예를 들어 패어로 진행되고 있는 트릭에서 포카드가 등장할 수 있습니다. 특수 패는 더 강한 특수 패로 이길 수 있습니다. 예를 들어 포카드를 파이브카드가 이길 수 있고, 파이브카드를 스트레이트 플러시가 이깁니다.

- **포카드 이상:** 같은 숫자의 카드 4장 이상입니다. 같은 카드 수가 더 많은 조합이 이깁니다.
예를 들면, 4장의 8 카드를 5장의 7 카드가 이깁니다.
- **스트레이트 플러시:** 색상이 같으면서 연속된 숫자로 구성된 5장 이상입니다.
카드 수가 더 많은 조합이 이깁니다(카드 수가 같다면, 더 큰 숫자, 더 강한 동물을 비교합니다).
예를 들면, 5장의 스트레이트 플러시를 6장의 스트레이트 플러시가 이깁니다.
스트레이트 플러시는 장수에 상관없이 항상 포카드 이상을 이깁니다.

기드라 능력

기드라는 다음과 같은 특수 능력을 사용할 수 있습니다.



싱글로 사용할 때, 다른 어떤 싱글 카드보다도 강력합니다.



포카드 이상에서 원하는 숫자로 사용할 수 있습니다. 특수 패 조합이 가능합니다.



페어, 트리플, 풀하우스, 스트레이트에서 원하는 숫자로 사용할 수 있습니다.



플러시, 스트레이트 플러시로 사용할 때 원하는 색상과 원하는 숫자로 사용할 수 있습니다. 특수 패 조합이 가능합니다.

참고: 기드라는 일반 카드와 동일하게 해당 색상의 숫자 1로 사용할 수 있는 점을 잊지 마세요.

마지막 패

가장 처음으로 자신의 마지막 패를 낸 사람이 이번 라운드의 1등입니다.

누군가 마지막 패를 내고 순위가 결정되었다고 해도, 그 사람이 낸 패로 계속 트릭을 진행합니다.

자신의 마지막 패를 내서 트릭을 따갔다면, 시계 방향으로 다음 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

마지막 2명이 남을 때까지 같은 방법으로 진행합니다.

두 사람 중 누군가 마지막 패를 냈다면, 즉시 라운드가 종료되며 패를 낸 사람이 즉시 트릭도 가져갑니다.

라운드 종료

라운드가 종료되면, 다음과 같이 점수를 얻거나 잃습니다.



1등 +30점



2등 +10점



3등 -10점

추가로 이번 라운드에 꼴찌를 한 사람은 손에 남은 카드와, 획득한 트릭 카드를 모두 1등에게 줍니다.

각자 자신이 획득한 카드의 삼각형 수만큼 점수를 얻습니다. 삼각형이 1개 그려진 카드는 1점, 2개 그려진 카드는 2점을 받습니다.

이번 라운드의 점수를 기록하고 새로운 라운드를 시작합니다. 점수가 가장 낮은 사람이 다음 라운드의 시작 플레이어가 됩니다.

참고: 모든 카드를 다 사용하는 4~5인 게임에서의 삼각형 점수 총점은 60점입니다. 파란색 카드 12장을 뺀 3인 게임에서의 총점은 48점입니다.

게임 종료

누군가 누적된 점수가 200점 또는 미리 정한 점수보다 높다면, 게임이 종료됩니다.

가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다. 점수가 같다면 같이 승리합니다.

루미

3~6인 게임, 60분, Doris Matthäus & Frank Nestel

게임 소개

루미는 각자 자신의 카드를 가능한 한 빨리 그리고 가능한 좋은 조합으로 내려놓아야 하는 게임입니다. 게임은 개인전으로 할 수도 있고, 4인 또는 6인 게임의 경우 마주 보고 앉은 사람과 파트너가 되어 팀플레이를 할 수도 있습니다.

게임 준비

임의의 방법으로 시작 플레이어를 정한 후, 오른쪽 표와 같이 카드를 나누어 받습니다.

게임 인원	3명	4명	5명	6명
카드 수	9장	8장	7장	6장

남은 카드는 뒤집어서 더미를 만들어 테이블 중앙에 놓습니다. 그리고 카드 한 장을 펼쳐서 옆에 놓고, 앞으로 이곳을 버리는 카드 더미로 사용합니다. 시작 플레이어부터 게임을 진행하며, 시계 방향으로 돌아가며 진행합니다.



버리는 더미

게임 진행

자신의 차례가 되면 카드 가져오기, 카드 내려놓기, 카드 버리기를 정확하게 순서대로 해야 합니다.

1. 카드 가져오기 (1장 또는 여러 장)

자신의 차례를 시작하면서, 반드시 카드를 가져와야 합니다. 카드 더미에서 제일 위에 놓인 카드 한 장을 가져오거나, 버리는 카드 더미에서 가져올 수 있습니다. 버리는 카드 더미에서 가져올 때는 가장 위에 놓인 카드부터 시작해서 원하는 만큼 여러 장의 카드를 가져올 수 있습니다.

2. 카드 내려놓기 (1장 또는 여러 장)

조합

카드를 가져온 다음, 자신 앞에 카드를 내려놓습니다. 내려놓는 카드는 반드시 조합을 이루어야 합니다. 하나의 조합은 최소 3장의 카드로 구성됩니다. 가능한 조합은 동수 조합, 또는 연속 조합이 있습니다.

- **동수 조합**: 숫자가 같은 카드 3장 이상으로 구성됩니다. 카드의 색상은 모두 달라야 합니다.
- **연속 조합**: 연속된 숫자의 카드 3장 이상으로 구성됩니다. 카드의 색상은 모두 같거나 모두 달라야 합니다. 조합을 구성하는 카드의 색상은 모두 같거나, 여러 색상이 혼합되어 있어도 됩니다. 단, 혼합일 경우, 같은 색상이 반복되면 안 됩니다. 또한, 하나의 조합에는 똑같은 카드 두 장이 사용되면 안 됩니다. (따라서, 동수 조합을 구성하는 카드들은 언제나 색상이 다릅니다.)

노란색 조커

노란색 카드는 전부 조커입니다. 즉, 같은 숫자의 다른 색 카드를 대체할 수 있습니다. **단일 색상인 조합** 하나에는 **조커보다 일반 카드의 수가 많아야** 합니다. 따라서, 4장짜리 연속 조합이면 조커를 1장만 포함할 수 있고, 5장짜리 연속 조합이면 조커를 2장까지 포함할 수 있습니다. **다른 색상인 조합**, 다시 말하면 동수 조합과 색상이 모두 다른 연속 조합에는 **조커 1장만** 포함할 수 있습니다. (따라서, 노란색 카드만으로 하나의 조합을 구성할 수 없습니다.) 또한, 조커를 5장짜리의 동수 조합에 사용할 수 있습니다.

올바른 조합 예시



조커를 포함한 단색 연속 조합.



5장짜리 동수 조합.



빨간색 7장짜리 단색 연속 조합.
(빨간색 4장) 조커 3장)

잘못된 조합 예시



파란색이 2장이어서, 연속 조합의 색상이
모두 같거나 모두 다르지 않습니다.



조커의 수가 너무 많습니다.

등록

첫 라운드에서 각자 처음으로 내려놓는 카드 조합, 즉, "등록"하는 조합은 반드시 4장 이상이어야 합니다. 다음 라운드부터는 개인 점수, 또는 팀 점수에 따라 등록할 때의 카드 장수가 달라집니다. 오른쪽 표를 참고하세요.

개인 점수	팀 점수	등록
0점 미만	0점 미만	3장
0 - 99점	0 - 199점	4장
100 - 149점	200 - 399점	5장
150점 이상	400점 이상	6장

카드를 등록하면 등록된 차례부터 손에서 다른 조합을 내려도 되고, 테이블에 놓인 자신이나 다른 사람의 조합에 카드를 추가할 수도 있습니다.

테이블에 놓인 조합에 조커가 포함되어있고, 등록된 사람이 그 조커를 대체할 카드가 손에 있다면, 그 사람은 조커를 교체해서 가져올 수 있습니다. 가져온 조커는 즉시 다른 조합에 사용할 수도 있고, 손으로 가져올 수도 있습니다.

재배치 금지

테이블 위에 한 번 배치된 조합은 재배치하거나 다른 조합과 합칠 수 없습니다. 확장될 수만 있습니다.

3. 카드 버리기 (1장)

자신의 차례를 끝낼 때는 항상 카드 한 장을 버려야 합니다. 그러면 다음 사람의 차례가 됩니다. 버리는 카드 더미는 맨 위의 카드만 보이도록 정돈해서 놓습니다.

모든 카드를 전부 테이블에 내려놓아서 손에 버릴 카드가 남지 않았다면, 카드를 버릴 수 있을 때까지 자기 앞에 내려놓은 카드를 가져와야 합니다.

라운드 종료와 점수 계산

누군가 자신의 손에서 마지막 카드 한 장을 버리면서 차례를 마치면, 한 라운드가 끝납니다. 라운드가 끝나면 아래 표에 따라 점수를 얻습니다.

손에 남은 카드	
0장	10점
노란색 카드 1장당	-10점
다른색 카드 1장당	-5점

손에 남은 카드의 점수를 계산할 때, 팀 게임이면 카드를 모두 버린 사람이 있는 팀의 팀원들은 손에 남은 카드에 대한 감점을 받지 않습니다.

순수한 조합은 혼합된 조합보다 점수가 높습니다. 모두 다른 색의 연속 조합은 순수 조합이 아닙니다. 조커가 없는 동수 조합과 조커가 없는 단일 색상의 연속 조합은 순수합니다.

동수 조합	혼합	순수 (조커X)
3장	0점	0점
4장	10점	30점
5장	50점	
1 또는 7 포함	위 점수의 반	

연속 조합	혼합	순수 (조커X, 단색)
3장	0점	10점
4장	10점	20점
5장	20점	40점
이후 추가 1장당	10점	

각각 손에 남은 카드 장수와 조합의 점수를 계산해서, 개인 또는 팀의 누적 점수를 기록합니다.

게임 종료

개인 게임이면 누군가 200점을 넘으면 게임이 끝납니다. 팀 게임이면 한 팀이 500점을 넘으면 게임이 끝납니다. 점수가 가장 높은 개인 또는 팀이 승리합니다.

사파리

2~4인 게임, 10분, Doris Matthäus & Frank Nestel

게임 소개

사파리는 암산을 동원해서 필요한 동물 카드를 사냥하여 모으는 게임입니다. 사냥하려면 테이블에 놓인 카드들과 자신 카드를 이용해 다양한 조합을 만들어야 합니다. 사냥을 하지 못하면 대신 방생을 해야 합니다. 물론 사냥하지 않고 풀어줘야 할 동물들도 있습니다.

게임 준비

임의의 방법으로 딜러를 정합니다. 딜러는 카드를 섞어서 모두에게 4장씩 나눠줍니다. 테이블 가운데 공간을 야생의 자연으로 칭하고, 그곳에 카드 4장을 앞면이 보이게 놓아둡니다. 나머지 카드들은 더미를 만들어 놓습니다.

2인 또는 3인 게임이면 개인 게임으로 진행합니다. 4인 게임이면 마주 보고 앉은 두 명이 팀을 이루어 게임을 합니다. 같은 팀 사람들이 잡은 카드는 함께 모아 놓습니다. 딜러의 왼쪽 사람이 첫 라운드의 시작 플레이어입니다.

게임 진행

시작 플레이어부터 시작해서 시계방향 순서로 차례를 진행합니다. 자기 차례가 되면 딱 한 장의 카드를 펼쳐서 테이블에 내려놓습니다. 이 카드를 이용해 사냥하거나 테이블 위에 그대로 두어 방생을 할 수도 있습니다.

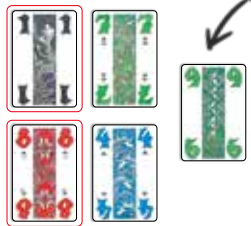
사냥하기

내려놓은 카드로 다른 카드를 잡는 방법은 더하기, 모두 합하기, 짝짓기, 이렇게 세 가지가 있습니다.

1. 더하기

야생에 있는 카드 중, 두 장 이상의 카드를 합한 숫자와 새로 내려놓은 카드의 숫자가 정확히 일치하면, 합이 일치한 카드들을 사냥합니다. 사냥한 카드는 가져와서 자신 앞에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 여러 가지 조합으로 합을 만들 수 있으면, 한 가지만 선택해서 사냥해야 합니다. 내려놓은 카드는 테이블에 남겨두어서 야생으로 방생합니다.

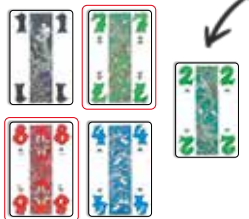
예시: $1 + 8 = 9$ 이므로 9를 내리면서 야생에 있던 1과 8을 사냥합니다. 사용한 9는 방생하고, 사냥한 1과 8은 가져와서 자신 앞에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.



2. 모두 합하기

야생에 있는 한 장 이상의 카드들의 숫자와 새로 내려놓은 카드 숫자를 모두 더해 17이 되면, 야생에 있던 카드들을 사냥하고, 자신이 내려놓은 카드를 방생합니다.

예시: $7 + 8 + 2 = 17$ 이므로 2를 방생하면서 야생에 있던 7과 8을 사냥합니다.

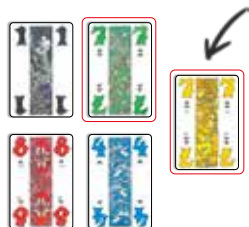


0 카드는 어린 동물입니다. 더하기 또는 모두 합하기를 했을 때, 야생에 숫자 0인 카드가 있다면 반드시 0 카드를 최소 한 장 함께 잡아야 합니다.

3. 짝짓기

새로 내려놓은 카드와 같은 숫자를 가진 카드가 야생에 있다면, 그 카드(같은 숫자 카드가 여러 장이면 한 장만 선택), 그리고 자신이 내려놓은 카드를 사냥합니다.

예시: 야생에 7이 있습니다. 7을 내리면서 야생에 있던 7과 자신이 내린 7을 사냥합니다.



자신의 차례에 여러 가지 방법을 사용하여 사냥할 수 있습니다. 그러나, 각 방법은 한 차례에 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 여러 가지 방법으로 사냥할 때, 테이블에 놓인 카드는 하나의 방법으로만 사냥해야 합니다.

버리기

야생에 사냥할 수 있는 카드가 없거나, 잡기 원하지 않는다면 손에 든 카드 한 장을 방생해야 합니다. 하지만 방생할 카드로 야생에 있는 카드를 사냥할 수 있는 경우엔 반드시 사냥해야 합니다. 즉, 세 가지 사냥 방법 중 하나로 야생의 카드를 사냥할 수 없는 카드만 방생할 수 있습니다. 여러 가지 방법으로 사냥할 수 있을 때, 가능한 방법을 모두 사용해야 하는 것은 아닙니다. 그러나 최소한 한 가지 방법으로는 사냥해야 합니다. 만약 사냥이 가능한 조합이 있었는데, 모두가 눈치채지 못했을 경우 그냥 넘어갑니다.

자신의 차례가 왔을 때, 이전 차례의 사람이 테이블의 카드를 전부 사냥했다면, 반드시 한 장을 방생해야 합니다.

새 라운드

4라운드가 끝나면 자신의 손에 든 카드를 모두 사용하게 됩니다. 다음 차례인 사람이 새 딜러가 되어, 남은 카드 더미에서 사람들에게 카드를 4장씩 새로 나누어 줍니다. 카드 더미에 카드가 남아 있다면, 4장을 추가로 야생에 펼쳐 놓습니다. 그 후에 새 딜러의 왼쪽 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 이런 식으로 모두가 시작 플레이어가 될 기회가 있습니다.

게임 종료와 점수 계산

남은 카드 더미가 모두 사용되고, 손에 든 마지막 카드도 사용하면 게임이 종료됩니다. 아직 야생에 남아 있는 동물들은 점수 계산을 하지 않고 그대로 둡니다.

내용	점수
각 카드에 그려진 삼각형당 (0 카드 포함)	+1점
유니콘(파란색) 카드를 가장 많이 사냥한 사람	+24점
고슴도치(노란색) 카드를 가장 많이 사냥한 사람	-12점
어린 동물 하나당 (숫자 0 카드)	-5점

유니콘 또는 고슴도치를 가장 많이 가진 사람이 여러 명이면, 그에 해당하는 점수는 동물인 사람끼리 똑같이 나누어 가집니다.

가장 많은 점수를 얻은 사람이 게임에서 승리합니다. 점수를 기록하여 누적된 점수가 미리 정한 점수에(예를 들어 100점) 도달할 때까지 게임을 할 수도 있습니다.

뒤집어진 사파리

사파리는 다음과 같은 변형 규칙으로 진행할 수 있습니다. 사람이 동물을 사냥하는 것이 아닌, 동물들이 사람들을 공격합니다. 뒤집어진 사파리 규칙에서는 가능한 적은 점수를 받아야 합니다.

기본적인 게임 규칙은 동일하지만, 한 가지 예외가 있습니다. 여러 가지 방법으로 사냥할 수 있을 때, 어떤 방법으로 사냥할지는 다음 차례인 사람이 결정합니다.

뒤집어진 사파리도 4인 게임이면 반대편에 앉은 사람과 팀을 이루어 팀 게임으로 진행합니다. 아래 표를 참고하여 점수를 계산합니다.

내용	점수
카드를 가장 많이 사냥한 사람	+24점
고슴도치(노란색) 카드를 가장 많이 사냥한 사람	+12점
각 카드에 그려진 삼각형당 (0 카드 포함)	+1점

게임이 끝난 후 점수 계산을 해서 **점수가 가장 적은** 사람 또는 팀이 승리합니다.

칼코리

2~4인 게임, 15분, Doris Matthäus & Frank Nestel

게임 소개

칼코리는 기억력을 동원해서 가능한 많은 카드를 모으는 게임입니다. 카드를 모으려면 뒤집힌 카드들을 펼치면서 그 숫자의 합이 13에 가깝게 해야 합니다.

게임 준비

칼코리는 24개의 토큰을(4가지 색상의 토큰 6개씩) 사용합니다. 카드를 섞은 후 테이블 위에 내용이 보이지 않게 뒤집어서 그림과 같이 6장 x 10장으로 배치합니다. 각자 색을 정하고, 그 색의 토큰을 가져옵니다.



게임 진행

임의의 방법으로 시작 플레이어를 정하고, 시계방향으로 차례를 진행합니다.

자신의 차례에 테이블에 놓인 카드 중 하나를 선택해 내용이 보이게 뒤집습니다. 이어서 또 하나를 뒤집습니다.

이런 방식으로 계속해서 뒤집힌 카드들의 숫자 합이 가능한 13에 가깝게 해야 합니다.

카드 펼치기

아직 카드를 한 장도 가져가지 못한 사람은 반드시 카드를 두 장 이상 펼쳐야 합니다.

실패: 카드를 뒤집는 중 뒤집힌 카드들의 숫자 합이 13을 넘거나, 숫자 0인 카드를 두 장째 펼쳤으면 실패입니다. 이때는 자신이 펼쳤던 모든 카드를 다시 뒤집어 내용이 보이지 않게 놓고 자신의 차례를 마칩니다.

적중: 숫자의 합을 13으로 맞추는 데 성공했다면, 뒤집은 카드를 모두 가져간 후에, 그중에 한 장을 다시 뒤집어서 빈칸 한 곳에 되돌려 놓습니다. 가져간 나머지 카드는 자신 앞에 더미를 쌓아 놓고, 차례를 마칩니다.

보류: 숫자의 합이 13에 도달하지는 못했지만, 실패하고 싶진 않은 경우, 카드를 펼치는 것은 그만두고 지금까지 뒤집은 카드를 그대로 놓아둘 수 있습니다. 이 카드들은 내용이 보이게 펼쳐진 채로 있게 됩니다. 펼쳐 둔 카드에 자신의 토큰을 하나씩 올려놓고, 차례를 마칩니다.

이렇게 누군가 카드를 보류 상태로 둔 이후에 차례가 된 사람들은 새로 펼치는 카드들의 합이 이미 펼쳐져 놓여있는 카드들의 합을 넘어야 합니다. 다음은 보류 상태인 카드가 있을 때의 여러 상황에 대한 설명입니다.

- 새로 펼친 카드의 합이 보류 상태의 카드 합에 미치지 못하거나 **"실패"**면, 새로 펼쳤던 카드들을 다시 뒤집고 차례를 마칩니다.
- 새로 펼친 카드의 합이 13 미만이면서 보류 상태의 카드들보다 크다면, **"보류"**할 수 있습니다. 이전에 보류 상태였던 카드들은 다시 뒤집고, 그 위에 놓인 토큰은 원래 주인에게 돌아갑니다. 카드를 새로 펼친 사람이 카드에 토큰을 놓습니다.
- 새로 펼친 카드의 합이 13이면 **"적중"** 설명을 따릅니다. 기존의 보류 상태의 카드는 다시 뒤집습니다.
- 새로 펼친 카드의 합이 보류 상태의 카드의 합과 같고, 사용된 카드가 더 많으면, 보류 카드를 넘어서는 것으로 간주합니다. 새로 펼친 카드를 토큰으로 표시하고, 기존의 보류 카드는 다시 뒤집습니다.
- 자신의 이전 차례에 놓은 토큰이 여전히 있는 상태로 다시 자신의 차례가 돌아오면, 보류 상태였던 카드를 전부 가져옵니다. **"적중"**처럼 카드 한 장을 빈칸 한 곳에 돌려놓고, 나머지 카드는 뒤집어서 자신 앞에 놓습니다. 이것으로 이번 차례는 끝났기 때문에, 다른 카드를 새로 펼치지 않습니다.

게임 종료

한 장의 카드만 펼쳐서 보류 상태로 토큰을 놓고, 다시 자신의 차례가 올 때까지 그대로 남아있다면, 해당 카드를 가져오고 게임이 끝납니다.

마지막 라운드에는 모든 카드에 토큰이 놓여서 뒤집을 카드가 없는 상황이 생길 수도 있습니다.

가장 많은 카드를 가진 사람이 게임에서 승리합니다.



©2022 DiceTree Games
www.dicetreegames.com



© Frank Nestel & Doris Matthäus