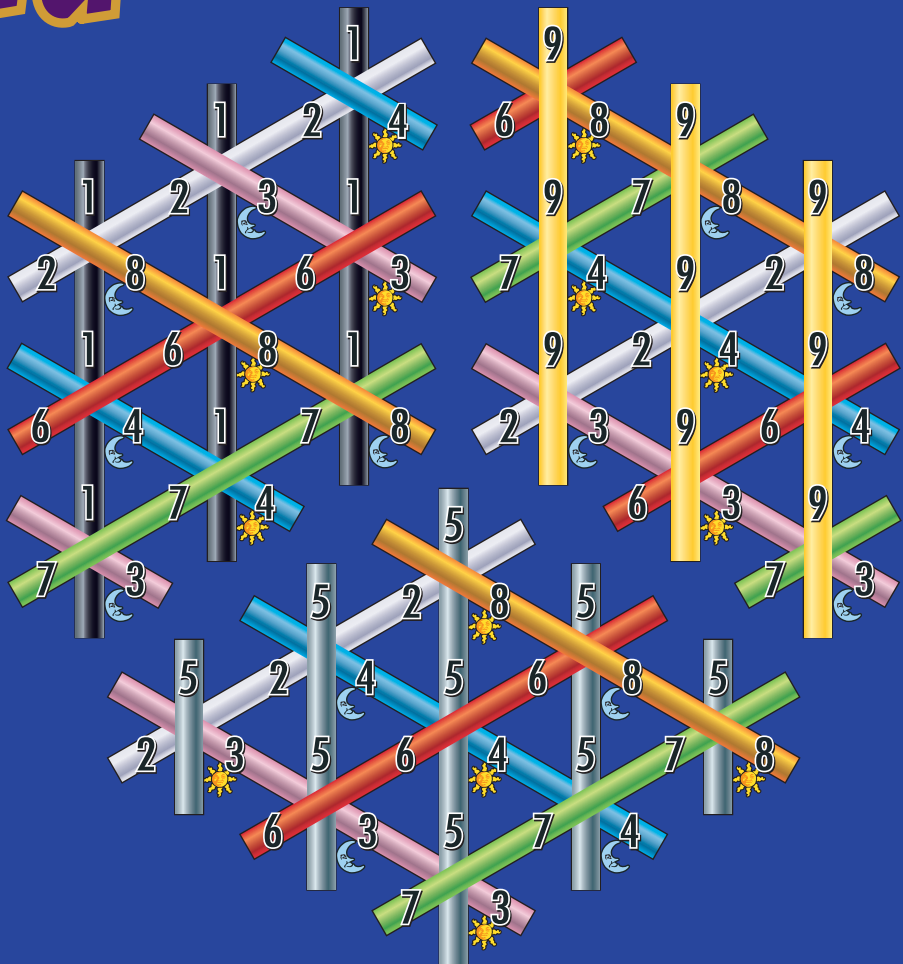


Take it Easy!



게임 구성물

6가지 색상의 개인 보드
6가지 색상의 육각형 타일 27개씩

게임 준비

- 게임을 처음 개봉하면 절개선을 따라 육각형 타일을 조심스럽게 떼어냅니다.
- 각자 한 가지 색깔의 게임 보드 하나와, 같은 색깔의 육각형 타일 27개를 받습니다.
- 게임 진행자를 정합니다. 진행자는 자신의 타일을 앞면이 보이지 않도록 뒤집어서 잘 섞습니다.
- 다른 사람들은 자신의 타일을 앞면이 보이도록 정리해 놓습니다. 위쪽의 숫자를 기준으로(예를 들어 1, 5, 9) 세 무더기로 구별해 놓으면 게임을 더 순조롭게 진행할 수 있습니다.
- 타일마다 해 그림이나 달 그림이 있습니다. 이 기호는 테이크 잇 이지!의 기본 게임에는 아무 기능이 없습니다. 해와 달 그림은 게임 설명서의 마지막 부분에 나오는 여러 가지 변형 규칙으로 게임을 할 때 사용합니다.

Take it Easy! 게임 방법

- 게임 진행자는 자신의 타일 중 하나를 임의로 선택해서 앞면을 공개합니다. 그리고, 타일에 있는 숫자 3개를 다른 사람들에게 불러줍니다.
- 다른 사람들은 각자의 타일 더미에서 같은 타일을 가져옵니다. 게임 진행자를 포함한 모두가 각자의 타일을 자기 개인 보드에 놓습니다.
- 모두가 타일을 놓은 다음, 진행자는 다음 타일을 공개합니다. 이런 방법으로 개인 보드가 타일로 꽉찰 때까지 게임을 계속합니다.

타일 배치 규칙

타일은 반드시 숫자가 위쪽으로 오도록 배치합니다. (다음 장의 예시 그림을 참고하세요.) 자신의 개인 보드 빈 칸 어느 곳이나 타일을 놓을 수 있습니다. 단, 한 칸에 반드시 하나의 타일만 놓아야 합니다.

타일을 배치한 다음에는 움직일 수 없습니다. 게임을 진행하다 보면, 어쩔 수 없이 줄의 색깔을 맞추지 못하는 상황이 벌어지게 됩니다. 그렇더라도, 모두 다 진행자가 뽑은 타일을 반드시 배치해야 합니다.

게임 종료

모두가 각자의 개인 보드에 19번째 타일을 놓은 다음 점수를 계산합니다.

점수 줄

각자 자기 개인 보드의 수직과 대각선 3방향의 줄 점수를 계산합니다. 위에서 아래로(수직), 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로(대각선), 오른쪽 위에서 왼쪽 아래로(대각선), 이렇게 3개의 방향입니다.

처음부터 끝까지 색깔이 같은 줄만 점수를 얻습니다. 이 줄을 "점수 줄"이라고 합니다. 한 줄의 끝에서 다른 끝까지 다른 색깔이 섞이면 안됩니다.

한 줄에 다른 색깔의 타일이 하나라도 있으면 그 줄 전체는 점수를 얻을 수 없습니다. 즉, 그 줄은 "점수 줄"이 아닙니다.

점수 계산

점수 계산 방법은 다음과 같습니다. 각각의 "점수 줄" 마다, 타일의 개수와 줄 색깔의 숫자를 곱합니다. 다음 장의 "점수 계산 예시"를 보면 쉽게 알 수 있습니다.

게임의 승자

총점이 가장 높은 사람이 이번 라운드의 승자입니다.

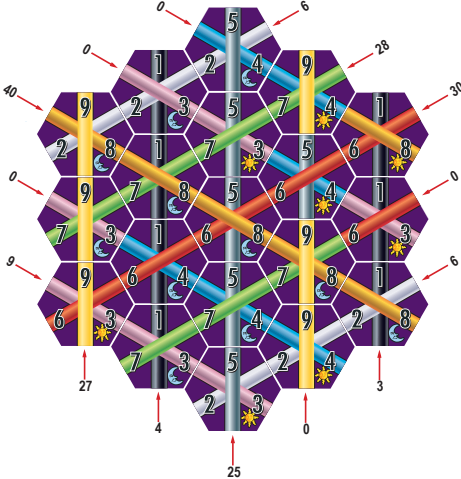
한 라운드만 진행하고 게임을 끝내거나, 각자 한 번씩 게임 진행자가 되어, 여러 번의 라운드를 진행할 수도 있습니다. 여러 번의 라운드를 진행하면 라운드마다 얻은 점수를 기록해서 총점을 계산합니다.

1인 게임

"테이크 잇 이지!"는 혼자서도 즐길 수 있습니다. 자신의 최고 점수를 갱신하는 것을 목표로 게임을 해보세요!

게임 예시

아래 그림을 보고, 점수 계산 방법을 참고하세요.



타일 3개로 이루어진 수직 노란색 줄:	$3 \times 9 = 27$
타일 4개로 이루어진 수직 검은색 줄:	$4 \times 1 = 4$
타일 5개로 이루어진 수직 회색 줄:	$5 \times 5 = 25$
타일 3개로 이루어진 수직 검은색 줄:	$3 \times 1 = 3$
타일 3개로 이루어진 대각선 흰색 줄:	$3 \times 2 = 6$
타일 4개로 이루어진 대각선 연두색 줄:	$4 \times 7 = 28$
타일 5개로 이루어진 대각선 빨간색 줄:	$5 \times 6 = 30$
타일 3개로 이루어진 대각선 회색 줄:	$3 \times 2 = 6$
타일 3개로 이루어진 대각선 분홍색 줄:	$3 \times 3 = 9$
타일 5개로 이루어진 대각선 주황색 줄:	$5 \times 8 = 40$

이 사람의 총점(모든 줄의 합계)은 **178점** 입니다.

테이크 잇 이지! 기본 게임으로 달성할 수 있는 최고 점수는 307점 입니다. 이 점수를 낼 수 있는 방법은 16가지나 됩니다. 그 중에서 한 가지 예시가 게임 박스 뒷면에 있습니다.

Take it Easy! 변형 규칙

테이크 잇 이지!는 앞서 설명한 기본 규칙 외에도, 다양한 변형 규칙을 사용해서 즐길 수 있습니다. 타일 배치 방법을 달리하거나, 점수 계산법을 다르게 적용하는 변형 규칙이 있습니다.

다음의 변형 규칙 중에 마음에 드는 규칙을 조합해서 게임을 즐기세요!



타일 배치 변형 규칙

인접하게 배치하기

이 변형 규칙을 적용하면, 첫 번째 타일은 개인 보드의 어느 곳에도 놓을 수 있습니다. 그러나, 두 번째 타일은 반드시 첫 번째 타일의 한쪽 면에 맞게 놓아야 합니다. 비록 시작부터 점수 줄을 깨게 되더라도, 반드시 따라야 합니다.

이후로 놓는 모든 타일은 이미 놓여있는 타일 중에서 적어도 한 타일과는 한 면이 닿아야 합니다. 이 변형 규칙은 타일을 놓는 범위를 제한하기 때문에, 게임을 더 어렵게 합니다.

해/달에 인접하게 배치하기

위의 변형 규칙과 마찬가지로, 첫 번째 타일은 개인 보드의 어느 곳에도 놓을 수 있습니다. 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), 위에 설명한 변형 규칙처럼 두 번째 타일은 반드시 첫 번째 타일에 붙어서 놓아야 합니다.

두 번째 타일이 첫 번째 타일과 기호가 다르다면, 개인 보드의 어느 곳에도 놓을 수 있습니다. 이후로 배치하는 모든 타일은 기호에 따라 이미 놓여있는 같은 기호 타일 중 적어도 하나와 한 면이 닿도록 놓습니다.

기호에 맞춰서 타일을 놓을 곳이 없으면, 빈 곳 어느 곳에도 놓을 수 있습니다.

점수 계산 변형 규칙

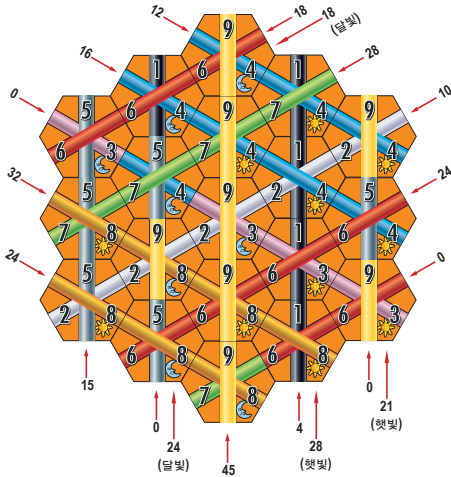
햇빛 점수와 달빛 점수

3방향의 줄 중에서 해 그림 타일로만 이루어진 줄은 햇빛 줄, 모두 달 그림 타일로만 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 줄이나 달빛 줄이 될 수도 있습니다.

"점수 줄"이면서 햇빛 줄이나 달빛 줄이면 기본 점수를 받고, 햇빛/달빛 점수를 추가로 더 얻습니다.

햇빛 줄을 완성하면 줄을 구성하는 타일 당 7점을 얻습니다. 달빛 줄은 타일 당 6점을 얻습니다. 기본 점수에 추가 점수를 더합니다. 아래의 햇빛 점수와 달빛 점수 계산 예시를 참고하세요.



기본 점수는 228점에 24(달빛) + 28(햇빛) + 21(햇빛) + 18(달빛)을 더해서 총점은 319점이 됩니다.

최고의 햇빛/달빛

이 변형 규칙은 2인에서 6인이 게임을 할 때 적합합니다. 서로 최고의 햇빛과 달빛을 만들기 위해, 열심히 경쟁하는 방식의 변형 규칙입니다. 이 규칙에서는 "점수 줄"만 인정합니다. 점수가 되지 않는 줄은 햇빛 줄이나 달빛 줄이라든가 인정하지 않습니다.

"최고의" 햇빛 줄을 만드는 사람은 보너스 점수 60점을 얻습니다. 누구의 햇빛 줄이 더 좋은지 비교해서 정합니다. 햇빛 줄 중에서 점수 줄의 길이가 긴 쪽이 더 좋은 줄입니다. 두 명 이상이 길이가 같은 최고의 햇빛 줄을 만든 경우, 기본 점수가 더 큰 사람이 60점을 얻습니다.

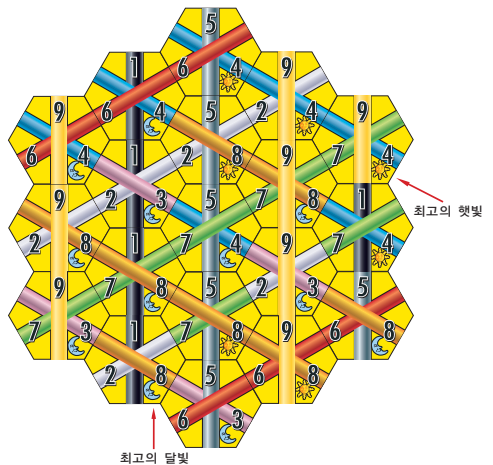
두 명 이상이 완전히 똑같은 최고의 햇빛 줄(줄의 길이와 색깔이 완전히 같은 햇빛 줄)을 만든 경우, 60점을 서로 나눠서 얻습니다. 즉, 최고의 햇빛 줄을 만든 사람이 2명이면 30점씩, 3명이면 20점씩 얻게 됩니다.

최고의 달빛 줄도 마찬가지로 정합니다. 라운드가 끝날 때마다 최고의 달빛 줄을 만든 사람이 60점을 얻습니다. 최고의 달빛 줄을 만든 사람이 2인 이상이면 60점을 사람 수로 나눠서 얻습니다.

아래의 예시에서, 이 사람의 최고의 달빛 줄은 타일 4개로 이루어진 검은색 점수 줄입니다. 다른 사람이 타일의 숫자가 더 높은 점수 줄로 달빛 줄을 만들었더라도, 타일 개수가 3개 이하라면 이 사람의 달빛 줄이 더 좋은 달빛 줄입니다. 그러나, 달빛 타일 4개짜리 검은색 점수 줄은 주황색 타일처럼 숫자가 더 높은 다른 달빛 타일 4개짜리로 이루어진 점수 줄보다는 약합니다.

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

기본 점수와 보너스 점수를 합해서 총점이 가장 높은 사람이 승리합니다.



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.

Take it Easy!



www.dicteegames.com
www.boardpia.co.kr