다마인트

Author: Wolfgang Warsch Graphic: Oliver Freudenreich

2-4명 | 8세 이상 | 20분

너의 마음을 보여 줘…!

게임의 개요

모든 플레이어는 하나의 팀을 이루어 총 12레벨로 이루어진 게임에 도전합니다. 각자 현재 레벨만 큼의 숫자 카드를 받고, 모든 카드가 오름차순이 되도록 테이블 가운데에 놓아야 합니다 플레이어들에게 정해진 순서는 없으며, 누구든 원한다면 언제든지 자신의 카드를 내려놓을 수 있습 니다. 다만 서로 카드를 보여주거나 논의할 수 없으며, 몰래 알려주어서도 안 됩니다. 과연 여러분들의 팀은 어디까지 성공할 수 있을까요?













숫자 카드 100장 (1부터 100까지)

레벨 카드 12장 (1부터 12까지) 생명 카드 5장 수리검 카드 3장

게임의 준비

팀원 수에 따라 정해진 만큼의 생명 카드와 수리검 카드를 가져와 테이블 가운데에 놓습니다. 나 머지 생명 카드와 수리검 카드는 테이블 구석에 놓습니다. 그 후, 팀원 수에 따라 정해진 만큼의 레벨 카드를 가장 낮은 수가 위로 오도록 순서대로 쌓고 테이블 가운데에 놓습니다. 사용하지 않는 레벨 카드는 상자에 되돌려 놓습니다.

팀원 수	레벨 카드	생명 카드	수리검 카드
2명	1-12	2장	1장
3명	1-10	3장	1장
4명	1-8	4장	1장

100장의 숫자 카드를 잘 섞고, 각 플레이 어에게 1장씩 나누어 줍니다. 받은 카드 는 다른 사람들에게 보여줄 수 없습니다. 나머지 숫자 카드는 뒷면이 위로 오도록 하여 테이블 구석에 놓습니다.







다른 사람이 볼 수 없도록 손에 듭니다. 드를 1장씩 받습니다. 레벨 카드를 1부터 10까지 순서대로 쌓아둡니다.

게임의 진행

. 현재 레벨에 도전할 준비가 된 플레이어는 테이블 위에 한 손을 올려놓습니다. 모든 플 레이어가 준비되면, 동시에 올려놓은 손을 떼고 도전을 시작합니다.

모두가 함께 집중하는 것은 도전에 성공하기 위해 매우 중요합니다. 플레이어들은 언제든 지 집중 단계를 다시 진행할 수 있습니다. 게임이 진행되는 도중에 누구든지 "다시 집중하자" 라 고 이야기하고, 모두 한 손을 테이블 위에 올려놓고 - 다시 집중하고 - 테이블에서 뗀 뒤, 도전을 다시 시작하세요!

플레이어들은 손에 들고 있는 <mark>모든 카드</mark>를 테이블 가운데에 <mark>오름차순</mark>으로 놓아야 합니다. 즉 가 장 낮은 숫자는 첫 번째로 놓이고, 그다음으로 낮은 숫자는 두 번째로 놓여야 합니다. 또한, 카드 는 항상 <mark>한 번에 한 장씩</mark> 놓을 수 있습니다. 예를 들어 어떤 플레이어가 36과 37을 가지고 있을 때, 두 카드를 동시에 내려놓는 것은 불가능합니다. 반드시 36을 먼저 내려놓고, 그다음에 37을 내려놓아야 합니다.

플레이어들에게 정해진 순서는 없습니다. 자신의 손에 있는 카드가 현재 가장 낮은 숫자라고 생각 한다면, 누구든 그것을 플레이하면 됩니다.

이때 플레이어들은 어떠한 방식으로도 자신의 카드를 다른 사람에게 보여주거나 알려주면 안 됩니다. 또한, 누가 먼저 카드를 내려놓을지 논의할 수 없으며 몰래 신호를 주어서도 안 됩니다.

올바른 순서대로 모든 카드를 놓았다면, 도전에 성공합니다! 다음 레벨에 도전할 준비를 합니다.





케빈과 제리, 앤드류는 한 손을 테이블 위에 올려두고, 서로 도전 을 떼며 도전을 시작합니다. 앤드류가 먼저 테이블에 17을 내려 놓습니다. 제리는 그 위에 28을 내려놓습니다. 케빈은 28 위에 55를 내려놓습니다. 모든 카드가 오름차순으로 올바르게 놓였 으므로, 레벨 1 도전에 성공했습니다!

<mark>! 도전</mark>: 방금 도전에 성공한 레벨 카드를 상자에 되돌려 놓습니다. 새롭게 나타난 카드가 이번에 도전할 레벨입니다. 방금 사용한 카드를 모두 포함해서, 숫자 카드 100장을 다시 섞고 각 플레이어에게 이번에 도전할 레벨의 숫자만큼 카드를 나누어 줍니다. 플레이어들은 받은 카드를 한 손에 들고, 나머지 손을 테이블 위에 올려놓아 도전을 시작할 준비가 되었음을 알립니다. 마찬 가지로 모두 동시에 테이블 위에서 손을 떼며 도전을 시작합니다. 다시 한번 모든 카드를 테이블 가운데에 오름차순으로 놓아야 합니다.

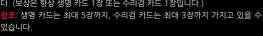
케빈과 제리, 앤드류는 레벨 2에 도전합니다. 각 플레이어는 숫자 카드 2장을 받고, 한 손을 테이 시작합니다. 제리가 먼저 테이블 가운데에 7을 놓습니다. 앤드류는 11을 놓고, 케빈이 35와 47을 연속으로 내려놓습니다. 앤드류는 고민 끝에 81을 내려놓고, 제리는 뒤이어 94를 내려놓습니다. 모든 카드가 또 한 번 순서대로 올바르게 놓였습니다. 레벨 2 도전에 성공했습니다!

게임은 같은 방식으로 계속 진행되며, 새로운 레벨에 도전할 때마다 100장의 숫자 카드를 잘 섞어 이전 레벨보다 1장 많게 각 플레이어에게 나누어 줍니다.

.[.] 카드를 놓을 때는 반드시 손에 있는 카드 중 <mark>가장 낮</mark> <mark>은 카드</mark>를 놓아야 합니다. 예를 들어, 케 빈이 21과 56, 93을 가지고 있다면 그는 반드시 21을 먼저 놓아야 합니다.

보상 (레벨 2, 3, 5, 6, 8, 9)

플레이어들이 레벨 2 도전에 성공하면, 수리검 카드 1장을 보상으로 받습니다. 테이블 구석에 놓인 수리검 카드 1장을 테이블 가운데로 가져옵니다. 레벨 3, 5 6, 8, 9에도 보상이 있으며, 어떤 보상을 받는지는 레벨 카드에 표시되어 있습니 다. (보상은 항상 생명 카드 1장 또는 수리검 카드 1장입니다.)





카드를 잘못 놓았을 때 만약 누구든지 <mark>자신의 카드보다 높은 숫자</mark>의 카드가 테이블에 놓인다면, 그 사람은 즉시 이 사실 으로 구 다는 자신으로 가르고 보고 있다. 기가 이 아이들에 흥근라는, 구시되는 구시 이 아이들 을 말하고 게임을 중지시킵니다. 카드를 잘못 놓았기 때문에 생명 카드 1장을 잃으며, 방금 놓인 카드보다 <mark>낮은 숫자를</mark> 가지고 있는 플레이어들은 그 카드들을 모두 버립니다. 플레이어들은 다 시 한번 집중한 뒤 현재 상태로 도전을 계속 진행합니다. (즉, 도전을 처음부터 다시 시작하는 것 은 아닙니다.)

수리검 사용하기 게임 도중 누구든지 한 손을 들어 수리검 카드를 사용할 것을 제안할 수 있습니다. 만약 모든 플레 이어가 동의했다면, 수리검 카드 1장을 버리고 각자 손에서 <mark>가장 낮</mark> <mark>은 카드</mark>를 골라 앞면으로 버립 니다. 그 후 집중 단계를 거쳐 도전을 계속 진행합니다.

게임의 종료

모든 레벨의 도전에 성공했다면, 플레이어들은 게임에서 승리합니다! 그러나 게임 도중 마지막 생 명 카드가 버려졌다면 플레이어들은 게임에서 패배합니다.

d: 만약 플레이어들이 모든 레벨의 도전에 성공했다면, 즉시 블라인드 모드로 새로운 도 전을 진행할 수 있습니다. 플레이어들은 남은 생명 카드와 수리검 카드를 가지고 레벨 1부터 다시

도전합니다. 그러나 이번에는 카드를 내려놓을 때 <mark>뒷면이 보이도록</mark> 내려놓습니다. 플레이어들이 모든 카드를 내려놓았다면, 테이블 가운데 놓인 더미를 뒤집어 카드의 순서를 확 인합니다. 만약 누군가 카드를 잘못 내려놓았다면, 이때마다 생명 카드를 1장 버립니다. 다른 모 든 규칙은 동일합니다

: 4인 플레이의 블라인드 모드 레벨 2 도전에서, 카드 8장이 [1, 8, 27, 21, 26, 54, 45, 91] 순서로 배치되었습니다. 27 뒤에 21과 26이 놓였으므로, 21과 26을 버리고 생명 카드 1장을 잃 습니다. 마찬가지로, 54 뒤에 45가 놓였으므로 45를 버리고 생명 카드 1장을 잃습니다.

게임을 더욱 재미있게 즐기기 위한 권장 사항

플레이어들이 규칙을 모두 이해했다면, 아래 "도전에 성공하기 위해"의 내용을 보기 전에 일단 게 임을 플레이해볼 것을 권장합니다. 도전에 성공하기는 어렵겠지만, 모두가 "아하!" 라고 외치며 이 게임이 어떤 게임인지 깨달을 수 있게 될 것입니다.

도전에 성공하기 위해 (주의: 반드시 게임 설명서를 먼저 읽어보세요!)

은 화마음이 되어야 게임에서 응리할 수 있습니다! 빠르기를 일치시켜, "지금이 바로 그 순간이다!" 라고 모두가 함께 느끼는 것입니다. 여러분들 인상을 때 중요한 것은 객관적인 단위의 시간을 세는 것이 아니라, 서로가 생각하는 시간의 는 서로 다르며, 이는 어떤 레벨을 플레이하고 있는지에 따라서도 달라집니다. 그러므로 우리 IC드뺀 [안] 시 금융하부 [에시하 자수 콩보 . [다니니아 [0꽃 크다] 등초 일짓이 ."![자] [[사] [다] 즉, 게임에 도전하기 전에 진행하는 집중 단계에는 이런 의미가 있습니다: "우리 이제 감각을

되지만, 게임을 몇 번 마치고 나면 이것이 도전에 성공하기 위한 '기술'이 됩니다. 칭마만큼의 시간을 보내야 하는지 점점 더 잘 예측하게 됩니다. 처음에는 단순히 운에 의지하게 눈치채고 그들의 시간 감각을 일치시켜 나가게 됩니다. 그래서 그들은 어떤 카드를 놓기 전에 울이기까지는 유유의 **조**돼 기자이 표정화니다[.] 게임이 Ӯ鍋러는 움<mark>자</mark>, 플레이어들은 이 사실을 기에 따라 울이는 기자이 퇀라지는데, 예를 들어 5는 상당히 빠른 속도로 놓이게 되지만 80이 너 마인드는 플레이어들의 시간 감각을 일치시키는 게임입니다. 이 게임에서 숫자 카드는 그 크

CREDITS

번역: 박준영 출판: 팝콘게임즈 공식판매처: 팝콘에듀

저희 팝콘게임즈 제품을 구입해 주셔서 감사합니다.

게임에 관한 문의는 팝콘에듀 홈페이지(www.popcornedu.co.kr)를 이용해 주세요



