

# Quantum

## 퀀텀

선택은 딜레마, 과욕은 금물!

개정판

2-4명 | 8세 이상 | 15분

제품에 들어있는 룰북에 오역이 있으니 폐기하시고, 동봉된 룰북(개정판)으로 교체해서 사용하시길 바랍니다.

## 주사위

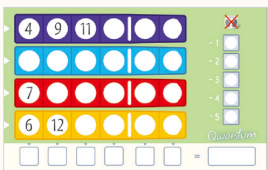


퀀텀에는 하얀색 일반 주사위 1개와 색깔 주사위 6개가 있습니다. 각각의 색깔 주사위는 빨간색, 노란색, 파란색, 보라색이 다양하게 섞여 있으며, 숫자 구성이 일반 주사위와 다를 수 있습니다.

## 숫자 적기

게임을 진행하면서, 각 플레이어는 자신의 점수 용지에 숫자를 적어야 합니다. 숫자를 적을 때는 다음 규칙을 지켜야 합니다.

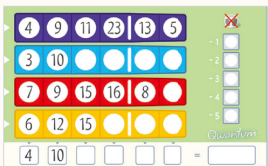
- 모든 열은 맨 왼쪽 빈칸에서부터 채워야 합니다. 즉, 어떤 색깔 열의 숫자와 숫자 사이에 빈칸이 존재할 수 없습니다.
- 각 열에는 두꺼운 하얀색 기준선이 1개씩 존재합니다. 각 열의 숫자는 기준선까지 왼쪽에서 오른쪽으로 오름차순을 이루어야 하며, 기준선을 지나면 왼쪽에서 오른쪽으로 내림차순을 이루어야 합니다.
- 매번 숫자를 어떤 열에 적을지는 플레이어가 직접 선택합니다.



팀은 자신의 점수 용지에 6개의 숫자를 적었습니다. 아직 기준선에 도달하지 않았으므로, 각 열의 숫자는 왼쪽에서 오른쪽으로 오름차순을 이루어야 합니다.

각 플레이어는 자신의 세로줄을 전부 채울 때마다, 그 줄에서 **두 번째로 낮은 숫자만큼** 점수를 얻습니다. 이 점수는 세로줄 아래 빈칸에 적습니다.

**참고:** 세로줄에 가장 낮은 숫자가 여러 개 있어도, 여전히 두 번째로 낮은 숫자를 점수로써 얻습니다.



팀은 보라색 열과 빨간색 열의 기준선 다음 칸에 숫자를 적었습니다. 이렇게 기준선을 넘는 숫자는 내림차순이 되어야 합니다. 또한 팀은 첫 번째 세로줄과 두 번째 세로줄을 전부 채웠습니다. 첫 번째 세로줄에서 두 번째로 낮은 숫자는 4이며, 이는 이 세로줄에서 4점을 얻는다는 것을 의미합니다. 마찬가지로 두 번째 세로줄에서는 10점을 얻습니다.

아주 드문 경우지만, 어떤 세로줄의 숫자 4개가 모두 같다면, 그 숫자를 점수로써 얻습니다. 예를 들어, 어떤 세로줄의 숫자 4개가 모두 6이라면, 6점을 얻습니다.

## 게임의 진행

각 플레이어는 점수 용지와 필기구를 받습니다. 무작위로 선 플레이어를 정한 뒤 게임을 시작합니다. 자신의 차례가 되면 다음 3단계를 진행합니다.

**A)** 주사위 7개를 모두 굴립니다. 주사위 결과가 마음에 들지 않으면, 원하는 만큼 주사위를 선택해서 한 번만 다시 굴릴 수 있습니다(물론 모든 주사위를 다시 굴릴 수도 있습니다).

**참고:** 주사위를 다시 굴리기 전에, 각 주사위의 색깔과 숫자 구성을 확인할 수 있습니다.

**예시:** 사라는 첫 번째로 주사위를 굴린 뒤, 주사위 4개를 남기고 3개를 다시 굴렸습니다.

**B)** 이렇게 굴린 주사위를 색깔별로 정렬합니다. 하얀색 주사위는 다른 주사위보다 약간 더 떨어뜨려 놓습니다. 이제 색깔 하나를 선택해서 **그 색깔의 숫자 합계에 하얀색 주사위 숫자를 더한 숫자**를 해당 색깔 열에 적을 수 있습니다.

**참고:** 이 단계에서 원한다면 숫자를 적지 않고 바로 다음 단계로 넘어갈 수 있습니다.



사라는 자신의 차례에 주사위를 2번 굴려서 왼쪽 그림과 같은 결과를 얻었습니다. 그녀는 빨간색 열에 6을 적거나, 노란색 열에 8을 적거나, 보라색 열에 6을 적거나, 파란색 열에 13을 적을 수 있습니다. 사라는 보라색 열에 6을 적기로 합니다.

C) B단계에서 자신의 차례인 플레이어가 색깔 하나를 선택하고 숫자를 적었다면, 그 색깔 주사위 전부를 따로 빼 둡니다. 이제 **모든 플레이어**는 나머지 색깔 중 하나를 선택해서 마찬가지로 **그 색깔의 숫자 합계에 하얀색 숫자를 더한 숫자**를 해당 색깔 열에 적을 수 있습니다. 이때 여러 플레이어가 같은 색깔을 선택해도 좋습니다.

**중요:** B단계에서 이미 숫자를 적은 플레이어도, C단계에서 다시 한번 숫자를 적습니다!  
**참고:** 만약 자신의 차례인 플레이어가 B단계에서 숫자를 적지 않았다면, C단계에서 플레이어들은 4가지 색깔 모두를 사용할 수 있습니다.  
**참고:** 플레이어들은 원한다면 숫자를 적지 않아도 됩니다.



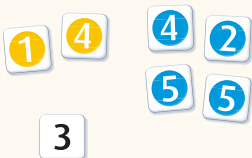
사라가 B단계에서 적은 보라색 주사위는 따로 빼 둡니다. 모든 플레이어는 나머지 색깔 3개(빨간색, 노란색, 파란색) 중 하나를 선택해서 숫자를 적을 수 있습니다. 사라는 노란색 8을 적습니다. 팀과 엠마는 둘 다 빨간색 6을 적습니다. 제리는 파란색 13을 적습니다.

**벌점:** 만약 자신의 차례인 플레이어가 B단계와 C단계 동안 숫자를 하나도 적지 않았다면 (또는 적을 수 없었다면), 그 플레이어는 자신의 점수 용지 벌점 칸 1개를 채워야 합니다. 이렇게 채워진 첫 번째 벌점 칸은 -1점이며, 두 번째 벌점 칸은 -2점입니다. 벌점 칸은 채울 때마다 같은 방식으로 감점이 늘어나며, 마지막 칸은 -5점이 됩니다.

C단계를 마치면, 시계방향으로 다음 플레이어에게 차례를 넘겨줍니다. 다음 플레이어도 마찬가지로 A부터 C단계를 진행합니다. 게임이 끝날 때까지 이를 반복합니다.

### 색깔이 부족할 때

A단계를 마칠 때, 어떤 색깔 주사위가 하나도 없다면 **하얀색 주사위를 그 색깔인 것처럼 사용할 수** 있습니다.



제리는 자신의 차례에 주사위를 2번 던졌으며, 빨간색과 보라색이 하나도 나오지 않았기 때문에 하얀색 주사위를 빨간색이나 보라색으로 사용할 수 있습니다. 즉 제리는 B단계에 빨간색 3, 노란색 8, 보라색 3, 파란색 19중 하나를 선택해서 숫자를 적을 수 있습니다. 제리는 보라색 3을 자신의 점수 용지에 적습니다. 이제 모든 플레이어는 C단계에 빨간색 3, 노란색 8, 파란색 19중 하나를 선택할 수 있습니다.

**플레이 팁:** 이론적으로 주사위를 굴려서 나올 수 있는 한 색깔의 최대 숫자는 33입니다 (하얀색 주사위 포함). 하지만 이는 매우 드문 경우이며 일반적으로는 한 색깔의 숫자 합계가 15를 넘기도 쉽지 않습니다. 즉, 자신의 세로줄에 처음부터 높은 숫자를 적고 높은 점수를 노리는 것은 위험합니다. 초반에는 오름차순으로 숫자를 적어야 하므로, 그 보다 높은 숫자를 적기가 어렵기 때문입니다.

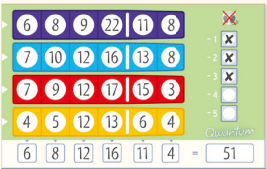
### 게임의 종료와 점수 계산

어떤 플레이어가 점수 용지의 4가지 색깔 열을 모두 채우면 게임이 종료됩니다. 만약 B단계에 색깔 열을 모두 채웠다면, C단계는 진행하지 않습니다.

또는, 어떤 플레이어가 자신의 벌점을 5칸 모두 채워도 게임이 종료됩니다. 이때는 B단계에 벌점 칸을 모두 채웠어도 C단계까지 진행한 뒤 게임을 종료합니다.

게임을 종료하면, 모든 플레이어는 자신의 세로줄 점수와 벌점 점수를 모두 더합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

**참고:** 가득 채워지 못한 세로줄은 점수가 없습니다.



엠마는 4가지 색깔 열을 모두 채웠습니다. 모든 플레이어는 게임을 종료하고 점수를 계산합니다. 그녀는 완성한 세로줄 6개에서 57점 (6+8+12+16+11+4)을 받고, 벌점 칸을 3개 채웠으므로 -6(-1, -2, -3)점을 받습니다. 엠마의 최종 점수는 51점입니다.

