



Rule

카드리스트

1. 모든 유저는 10점의 포인트와 4장의 이야기 카드, 1장의 결말 카드를 가진다.

이야기 카드는 '호랑이', '핸드폰', '미침' 과 같은 단어 카드들이다.

결말 카드는 '그들은 그것을 맛있게 먹었습니다'와 같은 문장 카드들이다.

2. 선 순서부터 시계방향으로 돌아가며

자신의 이야기 카드 한 장을 골라 해당 카드에 적힌 단어와 연관된 이야기를 작성한다.

선 순서 플레이어는 반드시 "아주 먼 옛날"로 이야기를 시작해야한다.

예) '호랑이' 카드가 패에 있다면 "아주 먼 옛날, 한 호랑이가 살았어요" 와 같이 이야기를 시작한다.

3. 다음 사람도 마찬가지로 자신의 이야기 카드를 활용해 이야기를 이어간다.

예) '핸드폰' 카드를 골랐다면 "그 호랑이는 핸드폰을 사용했었어요" 와 같이 이야기를 이어간다.

4. 한 명의 이야기를 듣고, 다른 유저들은 이야기에 대해 투표를 진행한다.

(과반수가 이야기 전개에 반대 버튼을 눌렀다면 1점의 포인트가 깎인다.)

(과반수가 이야기 전개에 동의 버튼을 눌렀다면 1점의 포인트가 오른다.)

예) "호랑이가 핸드폰을 쓰는게 말이 안 돼!" 하며 반대 버튼을 누름.

5. 과반수 동의하에 이야기가 하나 전개 될 때 마다 '긴장감'이 1씩 증가한다.

긴장감이 4 이상일 경우 결말카드를 본인 차례에 제출하여 이야기의 결말을 낼 수 있다.

긴장감은 최대 12이며, 12에 도달한 순간 전원 패배처리된다.

6. 4번과 마찬가지로, 다른 유저들은 결말에 대해 투표를 진행한다.

(과반수가 결말에 반대 버튼을 눌렀다면 1점의 포인트가 깎인다.)

(과반수가 결말에 동의 버튼을 눌렀다면 3점의 포인트가 오른다.)

결말 카드는 게임 도중 최대 3번 까지 바꿀 수 있다.

7. 결말 이후 포인트가 가장 많은 사람이 우승하게 된다.

조율해야 할 사항

룰	비고
게임 이름	옛날 옛적에라는 보드게임이 존재. 해외 버전 이름도 생각

룰	비고
“옛날 옛적에...”로 시작한다.	“옛날 옛적에...” 대신 다른 문장으로 시작하게 수정
“말이 안 돼!” 버튼	reject기능의 이해를 위해 임시로 작성한 룰. 투표를 어떻게 할지 결정
카드 갯수 및 라이프 포인트	현재 카드갯수 4개, 라이프 포인트 4점. 플레이 해보고 수정

결말카드

- 기존 결말 카드 총 50개
- 게임 이야기 카드는 기존 이야기 카드보다 16개 부족
- 결말카드 종류: **해피엔딩** **배드엔딩** **정의구현** **교훈** **반전** **미스터리** **보상과 대가** **일상**

기존 결말 카드

- 기존 결말카드는 **특정 객체**가 명시되어 있는 것이 존재
 - EX) **그래서 마녀는 자신의 가마솥 속으로 사라져버렸습니다.**
- ~해서(에서, 해도) ~하였다(하지 못했다, 할 것이다) ⇒ 2단계 구조
-

변경 결말 카드

- 대상은 ~하였다 (하지 못했다) ⇒ 단일 구조 위주
- ~습니다로 결말 마무리