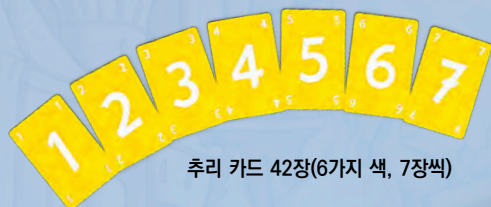


VLAADA CHVÁTIL

픽토매니아

함께 그려요. 함께 풀어요.
준비됐나요? **시작!**

게임 구성품



쉬움

어려움



검은색 점수
토큰 6개



점수 토큰 30개
(6가지 색, 5개씩)



카드 받침대에 스티커를
알맞은 곳에 붙이세요.



연필깎이 1개

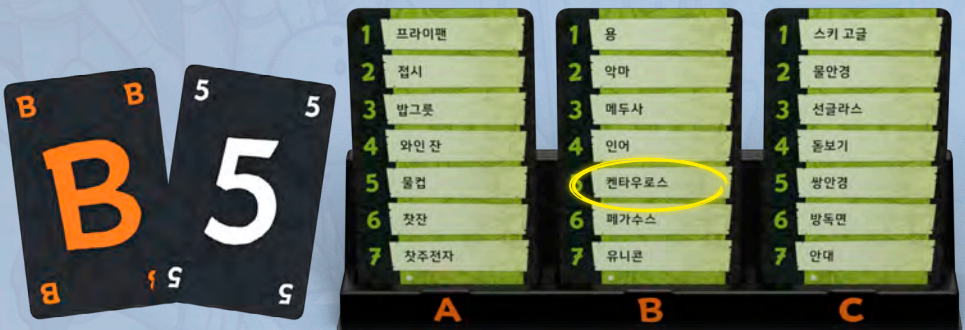


게임 소개

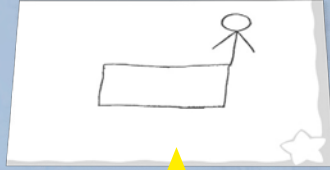
픽토매니아는 그림 그리기 게임입니다. 모두가 동시에 그림을 그리고, 동시에 서로의 그림이 어떤 단어일지 추측합니다. 예를 들어 볼게요:



21개의 단어가 공개됩니다. 이 중에 여러분이 그려야 할 단어가 있습니다.



각자 그려야 할 단어를 비공개로 배정받습니다.



모두가 동시에 각자 배정받은 단어를 그림니다.

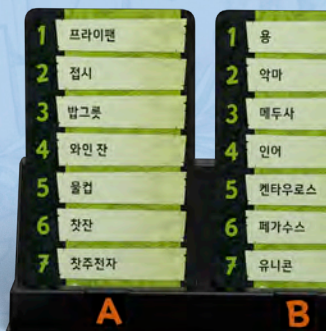


다른 사람이 그리고 있는 단어가 무엇인지 알 것 같으면 추리에 도전합니다.
(다른 사람들이 비공개로 배정받은 숫자와 내가 추리한 숫자가 일치하면 정답입니다.)

이 게임은 점수 매기는 방법이 잘 짜여 있습니다. 정답을 맞히면 점수를 얻고, 남들이 정답을 맞히지 못하게 그린 사람은 감점을 받습니다. 다음 장부터 자세히 설명해 드릴게요!

게임 준비

각자 한 가지 색의 연필, 추리 카드, 점수 토큰을 받습니다. 사용하지 않는 색의 구성품은 게임 박스에 돌려 놓습니다.



그리기 용지도 한 장씩 받습니다. 종이를 반으로 접어서 앞, 뒤로 총 네 칸을 준비하세요. 한 게임의 각 라운드마다 한 칸씩 사용합니다.

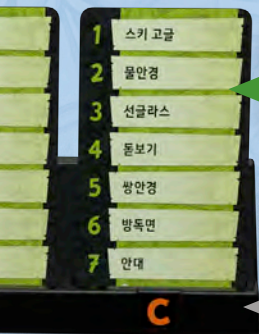
각자 그리기 용지 왼쪽에 점수 토큰들을 놓습니다. 게임 인원수에 따라 사용하는 토큰의 수가 다릅니다.



사용하지 않는 토큰은 게임 박스에 돌려 놓습니다.



추리 카드는 게임 인원수와 상관없이 7장 모두 다 사용합니다. 게임을 하면서 특정 숫자를 재빨리 찾도록, 번호 순서대로 정리해 두는 것이 좋습니다.



첫 번째 라운드에는 녹색 단어 카드만 사용합니다. 녹색 카드 더미를 잘 섞은 다음, 무작위로 세 장을 골라서 카드 받침대에 놓습니다. 나머지 카드 더미는 옆으로 치워 놓습니다.



모두가 카드의 단어를 잘 볼 수 있는 곳에 카드 받침대를 놓습니다.

7장의 검은색 숫자 카드와 6장의 검은색 글자 카드가 있습니다. 이 카드들은 게임 인원수와 상관없이 모두 사용합니다. 숫자 카드와 글자 카드를 분리해서 두 더미를 각각 잘 섞습니다.

검은색 점수 토큰은 게임 인원수에 따라 사용 개수가 달라집니다.



사용할 토큰을 테이블 가운데에 두고, 사용하지 않는 토큰은 게임 박스에 돌려 놓습니다.



어떤 사람들은 폭이 넓은 용지를 좋아하고, 어떤 사람들은 세로가 긴 용지를 좋아합니다. 각자 기호에 맞게 용지를 가로나 세로로 접으세요. 어느 쪽이건 회색 줄이 아래에 오도록 사용하는 것이 좋습니다. 그렇게 해야 다른 사람들이 그림의 위 아래 방향을 알 수 있으니까요.



첫 번째 라운드

한 게임에 4라운드를 진행합니다. 라운드마다 서로 다른 단어 카드 더미를 사용합니다. 첫 라운드에는 녹색 카드를 받침대에 놓습니다.

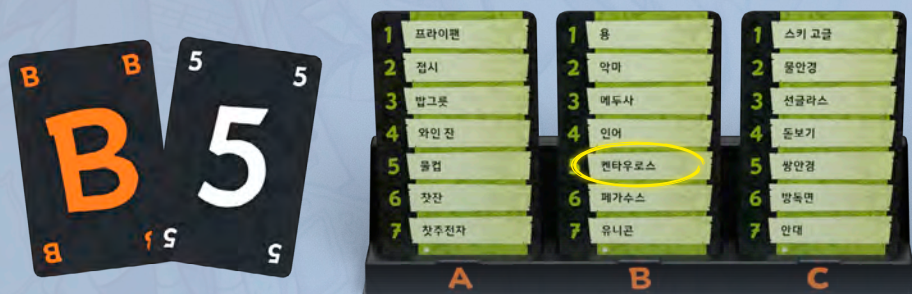
모두가 1분 동안 21개의 단어를 읽어봅니다. 같은 카드에 있는 단어들은 대부분 서로 연관이 있습니다. 게임을 흥미진진하게 만드는 요소이지요.

두 개의 검은색 카드 더미를 각각 잘 섞고, 각자 글자 카드 한 장과 숫자 카드 한 장을 무작위로 나눠 받습니다. 이 카드들은 비공개입니다. 남은 카드들은 내용을 보지 않고 치워 놓습니다.

모두 준비가 끝나면, 아무나 라운드를 시작합니다.

라운드 시작

모두가 동시에 자신의 숫자 카드와 글자 카드를 확인합니다. 글자 카드는 3장의 카드 중, 자신이 그려야 할 카드를 알려줍니다. 숫자 카드는 일곱 개의 단어 중에서 그릴 단어를 알려줍니다.



그려야 할 단어를 확인하면 숫자 카드와 글자 카드를 자신의 그리기 용지 앞에 내용이 보이지 않도록 쌓아 놓습니다. (이 카드 더미가 중요한 이유는 곧 밝혀집니다.)



그리기

이제 그림을 그릴 준비가 다 됐습니다. 조심하세요! 카드에는 여러분이 그려야 할 단어와 비슷한 단어들이 많습니다. 최대한 자신의 단어를 잘 표현하되, 사람들이 다른 단어로 혼동하지 않도록 그려야 합니다. 용지의 칸 전체를 이용하는 것이 좋습니다. 그림이 커야 떨어져 앉은 사람들도 알아보기 쉽습니다.

빨리 그리세요. 이 게임은 차례대로 진행되는 게임이 아닙니다. 모두가 동시에 그림을 그립니다.

추리하기

그림을 다 그리면 연필을 내려놓고, 용지를 친구들을 향해 돌려 놓습니다. 이제 다른 친구들이 그린 그림을 추리하기 시작합니다. 다른 모두가 그림을 다 그릴 때까지 기다리지 않아도 됩니다. 자신 있으면, 그리는데 도중인 그림들에 추리를 해도 좋습니다. 스피드가 생명입니다.

다른 사람이 그리는 것이 어떤 단어인지 알겠으면 세 장의 단어 카드에서 해당 단어를 찾습니다. 자신의 추리 카드 중에서 그 단어의 **숫자와 같은** 카드를 얻은 찾습니다. **해당 그림 옆의 카드 더미 위에 자신의 추리 카드를 앞면이 보이지 않게 놓으면 그 그림에 대한 자신의 추리가 끝납니다.** (글자는 맞지 않습니다. 추리할 때는 숫자만 중요합니다.)

각자 서로 다른 숫자를 배정받기 때문에, 자신이 그린 숫자는 절대로 다른 사람의 숫자일 수 없습니다. 때로는 다른 사람의 그림에 이미 사용한 숫자 카드가 필요할 때도 있는데, 그런 경우는 뭔가 실수가 있었을 것입니다. 중간에 알아차려도 어쩔 수 없습니다. **한 번 완료한 추리는 돌이킬 수 없습니다.** 또한, 한 사람의 그림당 한 번만 추리할 수 있습니다.

플레이어들의 추리가 진행될수록 그림 옆의 카드 더미에 카드가 점점 쌓일 것입니다. 일찍 추리를 마친 사람의 추리 카드가 나중에 마친 사람의 카드보다 아래에 있게 됩니다. 카드 더미에 놓인 카드 순서는 아주 중요합니다.

다른 사람 모두의 그림을 다 추리할 필요는 없습니다. (일반적으로 빠짐없이 추리하려고 할 것입니다.) **추리를 완전히 마칠 때, 테이블 가운데에 있는 검은색 점수 토큰 중 하나를 가져옵니다.** 아마도, 별이 많은 토큰을 원하게 될 겁니다.

검은색 점수 토큰을 가진 사람은 그리기와 추리하기를 모두 마친 사람들입니다. 그곳이 앉아서 다른 사람들이 추리를 마치도록 기다립니다. 마지막까지 혼자 추리를 하고 있는 상황이면 최대한 서둘러서 추리를 마치세요. 다른 사람들이 너무 오래 기다리지 않게 배려합니다.

마지막 사람이 검은색 점수 토큰을 가져가는 즉시 라운드가 끝나고 점수를 계산합니다.



이제 픽토매니아의 첫 라운드를 한 번 진행해 보세요.

여러분이 각자 배정받은 단어를 그리고, 추리를 다 마쳤으면 점수 계산하는 방법을 알려드릴게요.

어떠셨어요, 잘 하셨나요?

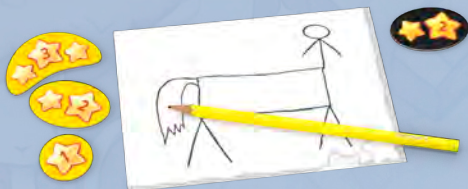
이제 어떤 추리가 정답인지 살펴볼 시간입니다.

각자 차례대로 자신의 그림 옆에 쌓인 카드 더미를 뒤집습니다.

카드 더미를 뒤집으면, 자신이 배정받은 글자와 숫자가 가장 위에 있을 것입니다. 이제 서로 각각 배정받은 단어를 알게 되었습니다. 그 다음, 다른 사람들의 추리 카드가 위에서 아래로, 놓인 순서대로 놓여 있습니다.



검은색 카드들은 옆으로 치워 놓습니다. 자신의 그림을 처음으로 추리한 사람의 카드가 가장 위에 있는 카드입니다. 이 추리가 정답이면 자신의 점수 토큰 중에서 별이 가장 많은 토큰을 그 사람에게 줍니다. 토큰과 함께, 그 사람의 추리 카드도 돌려 줍니다.



정답이 아니면 점수 토큰도 주지 않고, 카드도 돌려주지 않습니다.

그 대신, 추리 카드를 테이블 가운데에 놓습니다.

이런 방식으로 더미의 추리 카드를 모두 확인합니다.



따라서, 정답을 맞힌 사람은 카드와 점수를 가져갑니다. 정답을 맞히지 못한 카드는 테이블 가운데에 남겨둡니다.

모든 카드 더미의 점수를 계산한 다음, 테이블 가운데에 카드가 가장 많은 사람이 가장 많이 틀린 사람입니다. 문제가 되나요? 아직은 아닙니다. 이번은 여러분의 픽토매니아 첫 라운드니까요. 정식으로 점수를 계산하면 감점이 있습니다.

나의 점수

다른 사람들이 각자의 카드 더미를 확인하면서, 자신이 정답을 맞힌 것마다 토큰을 얻습니다. 받은 토큰은 자신의 그림 오른쪽에 놓습니다. 추리를 마칠 때 가져왔던 검은색 보너스 토큰도 함께 둡니다. 이것은 점수입니다.

점수 토큰들은 게임을 시작할 때 그림 왼쪽에 두었습니다. 다른 사람들 모두가 나의 단어를 제대로 맞혔다면, 내 토큰은 하나도 남지 않습니다. 누군가 정답을 맞히지 못한 사람이 있으면(틀렸거나 추리를 하지 않았다면) 그런 사람당 토큰이 하나씩 남게 됩니다. 이렇게 남은 토큰은 그림의 왼쪽에 그대로 둡니다. 이것은 감점입니다.



이제, 오른쪽에 있는 토큰의 별을 모두 더합니다. 그리고, 왼쪽에 있는 별을 모두 뺍니다. 이것이 당신의 점수입니다. 이 점수를 그리기 용지의 별 안쪽에 기록합니다.

위의 그림을 예로 들면, 노란색은 정답을 맞혀서 별 5개를 얻었고, 검은색 토큰으로 별 2개를 얻었습니다. 누군가 노란색의 단어를 맞히지 못했기 때문에 별 1개를 잃어서 노란색의 총점은 6점입니다.

총점이 마이너스 점수일 수도 있습니다. 어떤 라운드는 단어들이 만만치 않기 때문입니다.

자신의 점수를 기록하면서 다른 사람들의 점수 토큰을 돌려주고, 검은색 점수 토큰을 테이블 가운데에 놓습니다.

모두 각자의 카드와 점수 토큰을 돌려 받고, 테이블 가운데에 검은색 토큰을 돌려 놓으면 두 번째 라운드를 시작할 준비가 끝납니다.

두 번째 라운드

두 번째 라운드에는 노란색 단어 카드 더미를 사용합니다. 더미를 잘 섞어서 무작위로 3장을 뽑습니다.

글자와 숫자 카드를 나눠주기 전에, 모두가 3장의 카드에 있는 단어 전부를 알고 있는지 확인하세요. 의미를 잘 모르는 단어가 있으면 같은 더미의 다른 카드로 대체합니다.

모두가 단어들을 살펴볼 시간을 가진 다음, 각자 글자와 숫자 카드를 비공개로 배정받고, 앞서 설명한 방법으로 두 번째 라운드를 진행합니다



두 번째 라운드에는 이 카드 더미를 사용합니다.

모든 라운드를 똑같은 규칙으로 진행합니다. 첫 게임을 시작하기 전에, 아래의 내용을 먼저 훑어보세요.

- 반드시 자신이 배정받은 단어를 그리려고 노력해야 합니다. (마지막 장에 그리기에 관련된 규칙이 몇 가지 더 있습니다.)
- 첫 번째 추리를 마친 다음부터 자신의 그림을 수정할 수 없습니다.
- 일단 추리를 하면 선택을 바꿀 수 없습니다.
- 자신의 그림에는 추리할 수 없습니다.
- 한 사람의 그림에 한 번만 추리할 수 있습니다.
- 모든 사람들의 단어를 추리할 필요는 없습니다. 사실, 전혀 추리를 하지 않아도 규칙에 어긋나지 않습니다.
- 보통은 남아있는 검은색 점수 토큰 중에 가장 점수가 높은 것을 가져오려고 할 테지만, 다른 것을 가져와도 규칙에 어긋나지 않습니다.
- 일단 검은색 점수 토큰을 가져오면, 그리기와 추리하기를 모두 끝낸 것입니다.
- 검은색 점수 토큰을 가져오지 않아도 됩니다. 그런 경우, 자신이 그리기와 추리하기를 전부 끝냈다고 다른 사람들에게 알려야 합니다.

일반적으로는 최선을 다해서 모두의 그림을 추리하고, 남아있는 검은 토큰 중 가장 높은 것을 가져오려고 할 것입니다. 그러나, 점수 계산의 정식 규칙에는 너무 서둘러서 오답을 가장 많이 낸 사람에 대한 감점이 있습니다.

점수 계산의 정식 규칙

첫 번째 라운드에서, 오른쪽 토큰에서 왼쪽 토큰을 빼는 점수 계산 방법을 익혔습니다. 처음 게임을 익히기 시작한 라운드이기 때문에 검은색 토큰이 항상 점수여서 오른쪽에 두었지만, 이후의 라운드(또는 다음 게임)부터는 감점이 되거나 아무 효과가 없을 수도 있습니다.

- 잘못된 추리를 가장 많이 한 사람은 말썽꾼입니다. (오답인 추리 카드를 테이블 가운데에 모아뒀기 때문에, 누가 말썽꾼인지 알 수 있습니다.) 말썽꾼은 자신이 가져온 검은색 토큰을 왼쪽에 놓습니다. 이 별은 감점이 됩니다. 그러나, 말썽꾼이 없을 수도 있습니다. 최다 오답자가 여러 명이면 아무도 말썽꾼이 아닙니다.
- 아무도 나의 단어에 정답을 맞힌 사람이 없고, 내가 말썽꾼이 아니라면, 가져왔던 검은색 토큰을 테이블 가운데에 돌려 놓습니다. 이것은 점수 계산을 할 때 세지 않습니다.

잘못된 단어

때로는 다른 사람의 그림을 추리할 때, 그림이 너무 이상해서 완전히 다른 카드의 단어로 연결지를 수도 있습니다. 이렇게 엉뚱한 방향으로 추리했는데 우연히 정답 번호였다면, 정답 추리로 인정합니다. 양쪽 다 운이 좋았습니다!

그러나, 일부러 다른 단어를 그려서는 안됩니다. 실수로 잘못된 단어를 그렸다면, 실수를 인정하고 추리 카드를 전부 돌려줘야 합니다. 아무도 그 사람의 토큰을 받지 않고, 그 추리에 사용했던 카드는 말썽꾼 감별에 영향을 미치지 않습니다. 실수로 잘못된 단어를 그린 사람은 자신의 토큰 전부에 대한 감점을 받고, 자신이 가져왔던 검은색 토큰을 테이블 가운데에 돌려 놓습니다. 그렇지만 자신이 추리한 것에 대한 점수를 받을 수 있습니다.

각 라운드의 난이도

이 게임에는 네 가지 단어 카드 덱이 있습니다. 설명서 첫 장에 표시된 것처럼, 각 덱마다 서로 다른 난이도로 구성되어 있습니다. 라운드마다 점점 더 어려운 카드 덱으로 게임을 도전해 보세요! 어떤 단어들은 정말 표현하기 어렵지만, 그만큼 재미있을 겁니다. 사람들이 모르는 단어가 있는 카드는 언제든지 교체할 수 있다는 사실을 꼭 기억하세요.

말하자면, 난이도를 이용해서 여러분 그룹의 성향에 맞게 게임을 조절할 수 있습니다. 예를 들어 여덟 살 친구들과 게임을 한다면 네 라운드 전부 녹색 카드를 사용하는 것이 좋겠지요. 이전 라운드에 사용했던 카드가 다음 라운드에 다시 나오지 않도록 따로 모아 두는 것만 주의하세요.

게임 종료

네 번째, 즉, 마지막 라운드 점수 계산을 마친 다음, 오른쪽 그림처럼 네 라운드의 점수를 한 눈에 볼 수 있게 그리기 용지를 살짝 접습니다.

도움말: 6과 9에는 밑줄을 쳐서 혼동하지 않도록 하세요. (8을 ∞로 착각하는 사람은 없을 거라고 믿어요. ^^)

용지에 다섯 번째 별이 있는데, 이 곳에는 4라운드 점수를 전부 더한 총점을 기록합니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

이 게임은 동점자 우위에 대한 규칙이 없지만, 가장 멋진 그림에 보너스 점수를 준다면 누가 이겼을지 자유롭게 이야기해 보세요.



좀 더 경쟁적으로 게임하기

좀 더 치열하게 게임을 하고 싶다면, 시간 압박이 더 심해지도록 다음의 변형 규칙을 적용합니다.

플레이어당 검은색 점수 토큰을 하나씩 사용하는 대신, 한 개를 적게 사용합니다. 다음 장의 표를 참고하세요.

이 변형 규칙을 적용하면 마지막 검은색 점수 토큰을 가져오자마자 라운드가 끝납니다. 즉, 한 사람은 검은색 토큰을 가져오지 못하고, 추리도 끝내지 못하게 됩니다.

(드물지만 여러 사람이 검은색 토큰을 가져오지 않으려고 하는 경우에는 일반 규칙대로 모두가 동의하면 라운드가 끝납니다.)

이 규칙은 5인이나 6인 게임에 가장 잘 어울립니다. 3인이나 4인 게임에 적용하면 너무 경쟁이 심해질 수 있습니다.

그리기 규칙

- 그림은 단어의 형태가 아니라 뜻을 표현해야 합니다. 글자 수를 표시하려고, — — — 같은 기호를 쓰면 안됩니다. □ □ □ 처럼 빈 칸 두 개를 그려서 두 단어가 합쳐진 합성어임을 표현하거나 하면 안됩니다. 단어의 첫 글자를 그럴듯하게 그림으로 그려서는 안됩니다.
- 자신의 단어나 그림에 부연 설명을 덧붙이면 안됩니다. "정말이지 난 동물은 못 그리겠어"라던가, 그림을 그리면서 "이건 둥그런 모양이야"라는 말을 해서는 안됩니다. "너네 집에도 하나 있을 걸?" 이런 힌트를 주는 안됩니다.
- 글자나 숫자를 쓰면 안됩니다. 모스 부호나 로마 숫자 등, 글쓰기의 다른 수단을 써서는 안됩니다.
- 그림으로 자신의 단어 카드에서 단어 위치를 표시하거나, 받침대에서 카드의 위치를 표시하면 안됩니다. 단어 위치의 숫자나 글자를 그림으로 표시하면 안됩니다.

점수 토큰 준비

게임 인원수에 따라, 다음과 같이 점수 토큰을 사용합니다.

플레이어 점수 토큰



검은색 점수 토큰



좀 더 경쟁적으로 게임하기



게임 디자이너: **Vlaada Chvátil**

일러스트: **Toby Allen**

그래픽 디자인: **Michaela Zaoralová**

Filip Murmak

단어 및 설명서: **Jason Holt**

한글판 제작: **다이스트리 게임즈**

그리기 용지를 다 쓰셨으면

여기에서 다운받으실 수 있습니다.

www.DiceTreeGames.com.

정말 고마워요: 단어 카드를 붙잡고 수많은 시간을 씨름해 준 Jason Holt와 Dita Lazárková, 다수의 테스트 플레이도 마다 않고, 귀중한 의견을 많이 들려준 나의 아내 Marcela와 우리 아이들 Alenka, Hanička, 그리고 Pavlík. 다양한 이벤트에서 테스트 플레이를 이끌어 준 Paul, Justin, 그리고 Josh, 단어 카드에 추가 아이디어와 조언을 아끼지 않은 Phil, Ben, 그리고 Ondra, 하지만 중요한 모든 일들을 실행해 준 Vít, 게임을 예쁘게 만들어 준 Miša, Filip, 그리고 Dávid, 열정적으로 테스트 플레이를 반복해준 CGE와 CGE 디자인의 모든 식구들.

여러분과 함께, 이 게임을 발전시키는 작업이 즐거웠어요.)



© Dice Tree Games

December 2018

www.DiceTreeGames.com



© Czech Games Edition

July 2018

www.CzechGames.com