



작가: von Wolfgang Kramer

황소뿔 벌점 세례를 막을 수 있도록 여섯 번째 자리를 피해 카드를 놓으세요!

게임 인원: 2~10인

내용물: 카드 × 104, 설명서

게임 연령: 8세 이상

게임 시간: 20분

목표

게임이 끝났을 때, 벌점이 가장 적은 사람이 이깁니다. 가져간 카드에 표시된 소의 머리 수만큼이 벌점입니다. 따라서 가능한 한 카드를 가져가지 않도록 게임을 운영하는 것이 중요합니다.

준비

점수 기록을 위해 종이와 연필을 준비합니다. 카드를 잘 섞은 뒤, **열 장씩** 나누어 줍니다. 받은 카드는 다른 사람이 볼 수 없게 손에 들고 오름차순으로 정리합니다. 남은 카드는 뒷면이 보이게 더미를 만들어 한쪽에 놓습니다.

네 개의 줄 만들기

나누고 남은 카드 더미 맨 위에 있는 네장을 펼쳐 세로로 놓습니다. 이 네장이 각 줄의 첫 번째 카드가 됩니다. 각각의 줄에는 이 첫 번째 카드를 포함해 카드를 **다섯 장**까지만 놓을 수 있습니다. 남은 카드 더미는 게임에서 사용하지 않습니다.

그림 1: 게임을 시작할 때 그림처럼 카드 네장을 세로로 놓습니다. ►



진행

1. 카드 내기

각자 손에 든 카드 가운데 한장을 **뒷면이 보이게** 자기 앞에 내려놓습니다. 그리고 나서 모두 동시에 카드 앞면을 공개합니다.

가장 낮은 숫자 카드를 내려놓은 사람부터 바닥의 네 개 카드 줄 중 한 곳에 자기 카드를 놓습니다. 카드는 그 줄의 맨 오른쪽에 놓아야 합니다. 그 다음에는 두 번째로 낮은 숫자의 카드를 낸 사람이 네 개의 줄 중 한 곳에 카드를 놓습니다. 이런 식으로 모두 자신이 낸 카드를 네 개의 줄 중 한 곳에 놓으면 한 라운드가 끝납니다.

카드는 어떤 식으로 놓나요?

카드를 내려놓을 수 있는 줄은 한 곳뿐이며, 이때 다음과 같은 규칙을 적용합니다.

규칙1: 오름차순으로

카드에 적힌 숫자는 **왼쪽에서 오른쪽으로** 갈수록 커져야 합니다.

규칙2: 차이가 가장 작은 줄에

놓으려는 카드의 숫자보다 작은 수의 카드로 끝나는 줄이 둘 이상일 때에는, 차이가 작은 쪽에 놓아야 합니다.

예: 그림 1에서 줄의 첫 번째에 놓인 카드는 각각 <12>, <37>, <43>, <58>입니다. 4인이 게임을 하고 있고 이들이 낸 카드는 각각 <14>, <15>, <44>, <61>인 상황입니다. 가장 낮은 숫자 카드는 <14>입니다. **규칙 1**에 따라, 이 카드를 첫 번째 줄 <12> 옆에 놓습니다. <15>에도 같은 규칙이 적용되어 <14> 옆에 놓습니다. <44>는 **규칙1**에 따르면 첫 번째 줄, 두 번째 줄, 세 번째 줄 중 한 곳에 놓을 수 있지만, **규칙 2**에 따라 세 번째 줄에 놓습니다. <61>은 **규칙 2**에 따라 네 번째 줄에 놓았습니다. 이렇게 1라운드가 끝납니다.



그림 2: 1라운드가 끝났을 때의 모습 ►

2. 카드 가져가기

자기가 낸 카드를 네 줄 가운데 한 곳에 놓을 수 있으면 아무 문제가 없습니다. 하지만 이미 완성된 줄에 카드를 놓아야 하거나 카드를 놓을 줄이 없으면 문제가 생깁니다. 이 경우 바닥에 놓인 카드 한 줄을 가져가야 하는데, 이렇게 가져간 카드는 게임이 끝났을 때 벌점이 됩니다.

규칙3: 완성된 줄

한 줄에 카드 다섯 장이 놓이면 그 줄은 완성됩니다. **규칙 2**에 따라 여섯 번째 카드를 완성된 줄에 놓아야 하는 사람은 그 줄에 놓인 카드 다섯 장을 가져가야 합니다.

그다음, 여섯 번째로 놓으려던 자기 카드를 첫 번째 카드로 하여 새로운 줄을 만듭니다.

예: 그림2의 상황에서, 네 사람이 각각 내려놓은 카드가 <21>, <26>, <30>, <36>입니다. <21>과 <26>을 첫 번째 줄에 놓습니다. 이제 카드 다섯 장이 놓여 그 줄은 완성됩니다. 그런데 <30>을 내려놓은 사람도 그 첫 번째 줄에 놓아야 합니다. 하지만 완성된 줄에는 새 카드를 추가할 수 없기 때문에 첫 번째 줄의 카드 다섯 장을 가져가야 합니다. 그리고 나서 빈 줄에 <30>을 놓고 새로운 줄을 만듭니다. <36>을 낸 사람은 <30>의 오른쪽에 카드를 놓습니다.



그림 3: 2라운드가 끝났을 때의 모습 ►



규칙 4: 너무 낮은 숫자의 카드

어떤 줄에도 놓을 수 없는 낮은 숫자의 카드를 내려놓은 사람은 한 줄을 골라 그 줄에 있는 카드를 모두 가져가고, 자신이 내려놓은 카드를 첫 번째 카드로 하여 그 자리에 새로운 줄을 만듭니다.

예: 그림 3의 상황에서, 네 사람이 내려놓은 카드가 <3>, <9>, <68>, <83>입니다. <3>이 가장 낮은 숫자 카드이므로, 이 카드를 내려놓은 사람부터 어떤 줄에 카드를 놓을지 살펴봐야 합니다. 하지만 이 카드를 놓을 수 있는 줄은 없어 <37> 한 장이 놓여 있는 줄의 카드를 가져가고 그 자리에 <3>을 놓기로 했습니다. <9>를 내려놓은 사람은 운이 좋았습니다. <3>의 오른쪽에 놓고 벌점을 받지 않게 되었으니까요.

그림 4: 3라운드가 끝났을 때의 모습 ►



도움말: 너무 낮은 숫자의 카드를 내려놓아서 한 줄에 있는 카드를 모두 가져가야 할 경우에는 벌점이 가장 적은 줄의 카드를 가져가는 것이 좋습니다.

소의 머리 = 벌점

카드 위와 아래에 표시되어 있는 숫자 사이에는 소의 머리가 그려져 있습니다. 이 소의 머리 한 개가 벌점 1점입니다.

전체 카드 중에서 일의 자리가 5인 카드(<5>, <15>, <25> 등.)에는 소의 머리가 두 개 그려져 있고, 일의 자리가 0인 카드(<10>, <20>, <30> 등.)에는 소의 머리가 세 개 그려져 있고, 11의 배수 카드(<11>, <22>, <33> 등.)에는 소의 머리가 다섯 개 그려져 있습니다. 일의 자리가 5이면서 11의 배수이기도 한 <55>에는 소의 머리가 일곱 개 그려져 있습니다.

벌점 카드 더미

가져간 벌점 카드는 뒷면이 위로 오게 자기 앞에 더미를 만들어 둡니다.

주의: 가져간 벌점 카드를 손에 든 카드처럼 게임에 사용할 수는 없습니다.

종료

손에 든 카드 열장을 모두 사용하면 각자 벌점을 계산합니다. 이때 벌점 66점을 초과한 사람이 있으면 게임이 끝나며, 그때까지 벌점을 가장 적게 모은 사람이 이깁니다. 벌점 66점을 초과한 사람이 없으면 각자의 벌점을 기록한 뒤, 준비에서 설명한 대로 다시 카드를 열장씩 나누고 게임을 진행합니다.

게임 시작 전에, 66점이 아닌 다른 벌점을 게임 종료의 기준으로 정할 수도 있습니다. 아니면 아예 벌점이 아니라 라운드 수를 게임 종료의 기준으로 정할 수도 있습니다. 물론 두 가지 경우 모두 게임이 끝났을 때 그때까지 벌점이 가장 적은 사람이 이깁니다.

실전을 위한 조언

두 가지 예를 통해, 이 게임에서 벌어질 수 있는 착각과 실수를 설명하겠습니다.

예 1에서 <45>를 가진 사람은 종종 그 카드를 세 번째 줄의 <41> 옆에 놓으려 합니다. 하지만 그것은 규칙 위반입니다. <45>은 규칙 2에 따라 <42> 옆에 놓아야 합니다. 그럴 경우, 여섯 번째 카드가 되어 네 번째 줄에 있는 카드 다섯 장을 가져가야 합니다.

그림 5: 예1의 카드 배열 ►



예 2에서 <62>를 가진 사람은 첫 번째 줄의 <61> 옆에 안전하게 놓을 수 있다고 생각하여 <62>를 내려고 할 수 있습니다. 하지만 이는 매우 위험합니다. 혹시나 누군가 32보다 낮은 숫자의 카드를 내려놓아 첫 번째 줄의 <61>을 가져가고 그 자리에 새로운 줄을 만들 수도 있기 때문입니다. 그렇다면 <62>를 내려놓은 사람은 네 번째 줄에 있는 카드 다섯 장을 가져가야 합니다.

그림 6: 예2의 카드 배열 ►



2~6인 게임을 위한 변형 규칙

머리를 더 많이 쓰는 전략적인 게임을 원한다면 다음과 같이 규칙을 변경해도 좋습니다. 기본적인 규칙 이외에 두 가지 규칙을 추가하면 됩니다.

1. 게임에서 사용할 카드를 미리 정합니다.

게임에 참여할 인원에 따라 사용할 카드의 수를 미리 정합니다.

인원에 10을 곱하고 그 수에 4를 더한 수만큼의 카드를 게임에 사용합니다.

예: 3인 게임에서는 34장(<1>부터 <34>까지)

4인 게임에서는 44장(<1>부터 <44>까지)

더 높은 숫자의 카드는 게임에 사용하지 않습니다.

2. 자기가 손에 들 카드 열장을 선택합니다.

<변형 규칙1>에서 게임에 사용하기로 한 카드들을 모두 앞면이 보이게 펼쳐 놓습니다. 순서를 정해, 열장이 될 때까지 원하는 카드를 한 장씩 가져옵니다. 남은 카드 네 장을 각각 첫 번째 카드로 하여 네 줄을 만듭니다.

■ 작가: Wolfgang Kramer ■ 그래픽: Franz Vohwinkel

■ 한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발팀



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII, MMXI



코리아보드게임즈

아래 웹사이트에서 보드게임에 대한 많은 정보와

게임 설명 동영상을 볼 수 있습니다.

www.divedice.com

www.boardgamemall.co.kr

www.akongdakong.co.kr

www.koreaboardgames.com