

너도?나도! 파티

⚙️ Theora Design ✍️ Olivier Fagnère

게임 설명서



행복한바보바 놀레이지에서
게임설명 동영상 확인하세요.
www.happybabab.com



I. 게임 구성물

- 양면 주제 카드 112장 (초록색 56장, 빨간색 56장)
- 단어 노트 1개
- 연필 4개
- 게임 설명서 1부



II. 게임의 목적

진행자가 읽어 주는 문장을 듣고 떠오르는 단어 6개를 씁니다.
이때, 내가 쓴 단어를 다른 플레이어도 썼다면 함께 점수를 얻습니다. 즉, 남들이 쓸 것 같은 단어를 쓰는 것이 중요합니다.
총 3라운드를 진행해 가장 많은 점수를 얻는 사람이 승리합니다.

1

III. 게임의 준비

- 1 각 플레이어는 연필과 단어 노트 1장을 받습니다.
- 2 받은 단어 노트 위에 자신의 이름을 씁니다.
- 3 초록색 주제 카드와 빨간색 주제 카드를 구분하여 각각의 더미를 만듭니다.
- 4 게임을 시작하기 전 두 가지 모드 중 한 가지를 정합니다.



- 1 정확히 같은 단어만 점수로 인정하는 “정확 모드”

“정확 모드”로 게임을 진행할 경우 초록색 카드 더미를 사용합니다. 남들과 정확히 같은 단어를 써야만 점수로 인정됩니다.

짜장면
X
자장면

- 2 단어가 달라도 의미가 같으면 점수로 인정하는 “의미 모드”

“의미 모드”로 게임을 진행할 경우 빨간색 카드 더미를 사용합니다. 쓴 단어가 남들과 다르더라도 의미가 같으면 점수로 인정됩니다.

짜장면
!!
자장면

- 5 선택한 색깔의 카드 더미를 잘 섞고 테이블 가운데 더미를 만들어 둡니다.

참조 카드는 양면으로 되어있고 두 면의 내용이 다릅니다.
더미를 만들 때는 어느 쪽이 위로 오든 상관없습니다.



가장 나이가 많은 사람이 첫 진행자가 됩니다.

2

IV. 게임의 진행

- 1 진행자는 카드 더미 맨 뒷장을 가져옵니다.
그리고 카드 반대 면에 나와 있는 문장을 크게 읽습니다.
- 2 진행자를 포함한 모든 플레이어는 읽어 준 문장을 듣고 떠오르는 단어 6개를 씁니다. 게임을 시작할 때 받은 단어 노트의 가장 왼쪽 1~6번에 한 단어씩 씁니다.
이때, 플레이어끼리 아무런 말도 할 수 없습니다.
- 3 단어 6개를 다 썼다면 연필을 내려놓습니다.
모든 플레이어가 단어 6개를 쓸 때까지 기다립니다.
- 4 모든 플레이어가 단어 6개를 다 썼다면, 진행자부터 자신이 쓴 단어를 1번부터 하나씩 말하면서 손을 듭니다.
다른 플레이어는 진행자가 말한 단어와 같은 단어를 썼다면 손을 들어 알려 줍니다. 손을 든 모든 플레이어는 손을 든 사람의 수만큼 점수를 얻습니다. 단어를 말한 사람도 포함하여 계산합니다. 단, 자신이 말한 단어를 자기 혼자만 썼다면 1점이 아닌 0점입니다.
- 5 진행자가 단어 노트에 쓴 단어 6개를 1번부터 6번까지 전부 말했다면, 그 왼쪽에 앉은 플레이어도 자신이 쓴 단어 6개를 1번부터 6번까지 말합니다.



3

이때, 이전 사람이 말한 단어로 이미 점수 계산을 한 단어는 다시 읽지 않습니다.

예시 진행자가 자신이 쓴 단어 '사과'를 말하면서 손을 듭니다. '사과'를 쓴 다른 플레이어 3명도 손을 듭니다. **자신을 포함해서 4명이 '사과'를 썼기 때문에 '사과'를 쓴 모든 플레이어는 4점을 얻습니다.** 점수는 단어 칸 옆의 작은 칸에 씁니다.



- ⑥ 같은 방식으로 모든 플레이어가 자신이 쓴 단어를 말하고 각 단어에 대한 점수를 모두 쓸 때까지 반복합니다.
- ⑦ 모든 단어에 대한 점수를 썼다면 **점수의 합을 '라운드 점수' 칸에 쓰고 1라운드를 종료**합니다. 그리고 각 플레이어는 자신의 **1라운드 점수를 발표**합니다.
- ⑧ 2라운드는 1라운드 진행자의 **왼쪽에 앉아 있는 플레이어**가 **진행자 역할**을 합니다. 테이블 중앙 카드 더미 맨 뒷장의 반대 면을 보고 문장을 이야기하면 모든 플레이어는 단어 6개를 씁니다. 1라운드와 마찬가지로 쓴 단어를 서로 비교하며 점수를 계산합니다.
- ⑨ 이렇게 총 3라운드를 진행합니다.

4

참조

- **초록색 카드**를 사용하는 **"정확 모드"**로 게임을 진행할 때는, 같은 의미의 단어라도 다르게 썼다면 점수를 얻을 수 없습니다. 예를 들어 '바나나 우유'와 '바나나맛 우유'는 다른 단어로 봅니다.
- **빨간색 카드**를 사용하는 **"의미 모드"**로 게임을 진행할 때는, 다르게 썼더라도 같은 의미의 단어로 보고 점수를 얻습니다. 예를 들어, '날말'과 '단어', '채소'와 '야채'는 같은 단어로 봅니다. 하지만 상위 하위 개념의 단어는 다르다고 봅니다. 예를 들어 '게임'과 '보드게임'은 다른 단어로 봅니다.

V. 게임의 종료

3라운드를 진행하고 나면 모든 플레이어는 '라운드 점수' 칸 3개에 적힌 점수를 전부 더합니다. 그 점수를 단어 노트 우측 상단의 '최종 점수' 칸에 씁니다.
최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다!
만약 동점이 있다면 승리의 기쁨을 함께 나누세요!

5

VI. 추가 규칙 설명



1분 규칙

이 규칙을 적용하려면 스마트폰의 타이머 기능을 준비하세요. 모든 플레이어는 단어 6개를 쓸 때 **1분 안에 써야 합니다!** 진행자가 주제 카드의 문장을 읽자마자 1분 타이머를 시작합니다. 1분이 지나 알림이 울리면 더 이상 단어를 쓸 수 없습니다. 모두가 연필을 내려놓고 이때까지 쓴 단어로만 게임을 진행합니다.

스피드 규칙

단어 6개를 가장 빨리 쓴 플레이어가 **'완성!'** 이라고 말합니다. 그 즉시 다른 플레이어들은 연필을 내려놓고 이때까지 쓴 단어로만 게임을 진행합니다.

플레이어가 8명 이상일 경우

2명 혹은 3명이 한 팀이 되어 게임을 진행합니다. 이 경우 팀끼리 상의하여 단어 6개를 씁니다. 나머지 규칙은 같습니다.

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles



6

