



Shintaro Ono, Shingo Fujita, Motoyuki Ohki, Hiromi Oikawa, Shotaro Nakashima
Shintaro Ono

게임 설명서



8+



3-8



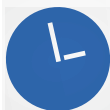
30'



Imagine

이매진

무한상상 이미지카드 퀴즈게임



★ 구성물

- 투명 카드 60장
- 제시어 카드 65장
- 점수 토큰 (1점 25개, 3점 10개)
- 한글 설명서



★ 게임 목표

자기 순서가 되면 투명 카드를 다양하게 사용해서 정해진 제시어를 표현합니다. 쉬잇! 제시어를 표현할 때 말과 목소리를 이용해서는 안됩니다. 누군가 정답을 말하면 문제를 출제한 사람과 정답을 말한 사람은 각각 점수 토큰을 얻게 됩니다.
게임 종료 후 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

★ 게임 준비

- 테이블에 모든 투명 카드를 큰 원 모양으로 펼쳐놓습니다.
- 점수 토큰을 한곳에 모아둡니다.
- 제시어 카드를 잘 섞은 후 더미로 만들어 놓습니다.



투명 카드로
둘러싸인 가운데 공간에서
제시어를 표현합니다.



★ 게임의 진행

가장 창의적인 사람이 선이 됩니다. 또는 가장 어린 사람이 선이 되어 시작합니다.
선부터 시계방향으로 돌아가면서 게임을 진행합니다. 게임이 시작되면 선 플레이어와 그 왼쪽에 앉은 사람, 두 명이 문제 출제자가 됩니다. 투명 카드를 이용해 자신이 표현하고자 하는 제시어를 다른 플레이어들이 맞힐 수 있도록 노력합니다.

아래 순서에 따라 차례를 진행합니다.

- 1 선과 선의 왼쪽에 앉아 있는 사람이 동시에 문제를 출제합니다.

제시어 카드 한 장을 가져와 문제 출제자 2명이 같이 카드를 봅니다. 제시어를 다른 사람이 보지 않도록 주의합니다.

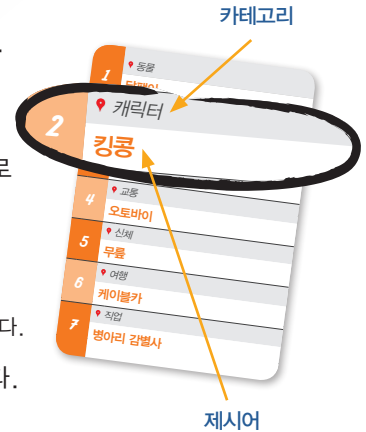
- 2 선의 오른쪽에 앉은 플레이어가 1 ~ 7까지의 숫자를 무작위로 말합니다. 문제 출제자 2명은 해당 번호의 제시어를 봅니다. 만약 해당 제시어가 어려울 경우, 서로 의논하여 인접한 번호의 제시어를 선택해도 됩니다.

참고 어린이들의 경우, 자신이 원하는 제시어를 고르게 해도 좋습니다.

- 3 각 제시어 위에는 단어가 될 수 있는 카테고리가 적혀있습니다. 모두가 잘 들을 수 있도록 카테고리를 크게 읽어 줍니다. 제시어는 절대 미리 말하거나 보여주어서는 안됩니다.

- 4 문제 출제자 2명은 선택한 제시어를 다른 사람들이 맞힐 수 있도록 투명 카드를 이용해 각각 제시어 표현을 시작합니다. 제시어는 공통이지만, 각자 서로 다른 투명 카드를 이용해 다른 방식으로 표현하게 됩니다.

- 5 투명 카드를 여러 장 사용할 수 있으며, 투명 카드 겹쳐 놓기, 이어 붙이기, 움직임을 나타내기 위해 카드를 이리저리 움직여서 표현하기 등 다양하고 창의적인 방법으로 표현할 수 있습니다.



⊗ 단, 아래의 행위는 금지합니다. :

- 말을 하거나 소리를 내는 행위
- 제시어의 철자나 숫자를 표현하는 행위
- 손가락으로 표현하는 행위 (그림의 일부를 손으로 가리는 것은 가능합니다.)



- 6 가급적 다른 사람들이 제시어를 맞히기 쉽도록 표현하는 것이 중요합니다. 제시어를 잘 표현할 수 있다면 투명 카드를 어떤 방법으로 사용해도 괜찮습니다.
- 7 나머지 사람들은 2명의 출제자가 투명 카드를 사용해 표현을 시작하면 정답이라고 생각하는 단어를 말할 수 있습니다. 여러 번 반복해서 답을 말해도 좋습니다. 답을 말할 때에는 문제 출제자 2명 중 누구의 힌트로 정답을 맞힐 것인지 손가락으로 가리킨 후 말합니다. 가장 먼저 정답을 맞힌 사람과 해당 출제자는 각각 1점씩 토큰을 받습니다.

제시어를 잘 표현하는 방법 :

필요한 만큼, 다양한 투명 카드를
다양한 방법으로 활용하세요.

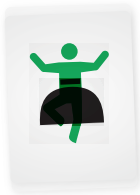


그림의 일부를
겹쳐놓을
수도 있어요.

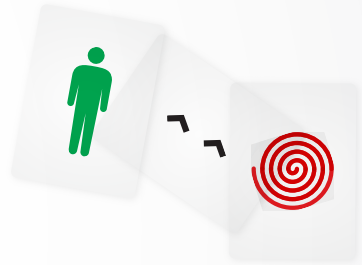


모재!

카드 몇 장을 포개어
하나의 그림을 표현해도 돼요.



댄서!



손가락으로 필요없는 그림 일부를
가려도 돼요.



모재!



카드를 움직여
애니메이션을
만들어보세요!



점프!

이 모든 표현방법을
조합 해도 돼요!



빌딩 위에 비행기가
날고 있고...



이 캐릭터가 빌딩을
기어오른다면...

정답은 킹콩!

🕒 기본적으로 출제자에게 시간 제한은 없지만, 서로 합의한 시간 이내에 아무도 정답을 말하지 못하면 그 라운드는 종료하고 아무도 점수를 얻지 못합니다.

다음 라운드

사용했던 **투명 카드**를 다시 되돌려 놓습니다. 시계방향으로 다음 사람이 선이 됩니다. 마찬가지로 선 플레이어와 그 왼쪽에 앉은 사람이 이제 문제 출제자가 되어 같은 방법으로 게임을 진행합니다.

★ 게임 종료

모두가 선을 2번씩 하면 게임이 종료됩니다. 이 때 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다. 만약 동점이라면, 동점인 사람 외에 다른 한 사람이 문제를 출제하고, 동점인 사람 중 먼저 정답을 맞힌 사람이 승리합니다.

🍷 좀 더 쉬운 규칙

게임 진행은 기본 규칙과 같습니다. 다만, 쉬운 규칙에서는 문제 출제자가 1명입니다. 선이 문제 출제자가 되어 혼자 문제를 냅니다. 나머지 사람들이 정답을 맞히게 됩니다.

정답을 맞힌 사람과 선이 각각 1점의 점수를 얻게 됩니다.

문제 출제자가 1명이기 때문에 좀 더 다양한 카드를 이용할 수 있고, 좀 더 다양한 표현이 가능합니다.

⊗ 투명 카드를 활용해 무엇이든 할 수 있습니다. 단, _____

- 말을 하거나, 소리를 내거나 노래를 부르면 안 됩니다.
- 손동작으로 표현하면 안 됩니다.
- 카드로 글자나 숫자를 만들어도 안 됩니다.

✎ 아래 행동은 마음껏 하세요. : _____

- 원하는 만큼 다양한 투명 카드를 사용하세요.
- 카드를 포개거나, 그림을 합치거나 움직여도 됩니다.
- 카드에 있는 그림 일부를 가려도 됩니다.
- 카드를 들어 올려 3D로 표현해도 됩니다.



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com