

## ▽ 게임 종료

5라운드가 끝난 뒤, 유니콘 칸에 토큰이 남아있다면 플레이어들이 승리합니다.  
게임 중에 모든 토큰이 똥 칸에 놓이면 즉시 게임이 끝나고, 플레이어들이 패배합니다.  
한 번도 실패하지 않아서 유니콘 토큰을 모두 남겼다면, 아래 변형규칙의 **2. 탐텐TV 전문가 게임**에 도전해보세요!

## 변형규칙

### 1. 9명이 플레이할 때

기본 게임에서 다음과 같은 규칙이 변경됩니다. 다음 규칙을 제외한 모든 규칙은 기본 규칙과 동일합니다.

- 유니콘 칸에 토큰 8개를 놓고 시작합니다.
- PD는 숫자 카드를 받지 않으며, 주제에 대한 표현도 하지 않습니다.
- 나머지 플레이어 8명의 표현에 대해서만 숫자를 추측하여 순서대로 정렬합니다.

### 2. 탐텐TV 전문가 게임

어려운 도전을 할 준비가 됐나요? 게임 진행 과정의 **4** 단계가 다음과 같이 변경됩니다.

- PD는 플레이어를 지명하면서, 해당 플레이어가 가진 카드의 **정확한 숫자**를 말해야 합니다. 말한 숫자와 공개한 카드의 숫자가 다르다면, 토큰 1개를 뒤집어 똥 칸에 놓습니다.
- PD는 자기 카드를 공개하지 않습니다.
- 공개된 숫자 카드의 순서가 오름차순일 필요는 없습니다.
- PD는 이전에 말한 숫자를 반복해서 말할 수도 있습니다.

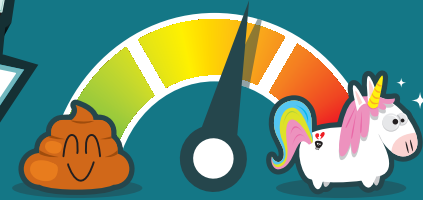
PD를 제외한 모든 플레이어의 숫자 카드가 공개되면, PD 이외의 플레이어들은 PD의 숫자가 무엇인지 맞혀야 합니다. PD의 숫자를 정확히 맞췄다면, 똥 칸에 있는 토큰 1개를 뒤집어 유니콘 칸으로 옮깁니다. PD의 숫자를 맞히지 못하더라도 토큰을 똥 칸에 더 놓지는 않습니다. 그런 뒤 새 라운드를 시작합니다.



게임 설명 영상

#### 나만의 카드 만들기!

빈 카드에 나만의 질문을 채워 넣어 특별한 카드를 만들어보세요!  
왼쪽 QR코드를 스캔하면 빈 카드를 다운로드할 수 있습니다.



## 게임 설명서



Aurélien Picolet

## I. 게임 목적

탐텐TV는 모든 플레이어가 한 팀으로 플레이하는 협력 게임입니다.  
이번 라운드的主제를 듣고, 각자 가진 비밀 숫자를 말이나 동작으로 표현해야 합니다.  
예를 들어, “**1** 하나도 **똥**지 않은 것부터 **10** 엄청 **똥** 때문 것까지 말해주세요!”가 이번 라운드의 주제라면, 자기 카드가 높은 숫자인 경우에는 “똥똥”, 낮은 숫자인 경우에는 “생수”와 같이 말하면 됩니다.  
모든 플레이어가 표현을 마치면, PD(시작 플레이어)는 모든 플레이어가 가진 카드가 오름차순이 되도록 순서를 추측해야 합니다. 추측이 실패할 때마다 유니콘이 똥으로 바뀌며, 5라운드가 끝날 때까지 유니콘이 하나라도 남아 있으면 승리합니다!

## II. 게임 구성물



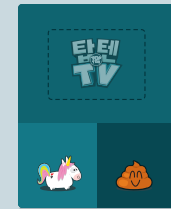
양면 주제 카드  
100장



숫자 카드 10장  
(1부터 10까지)



플라스틱 토큰 8개  
(유니콘/똥 양면 토큰)



게임판  
1개

## III. 게임 준비

- 1 주제 카드 5장을 무작위로 뽑아서 테이블 중앙에 더미를 만들어 놓습니다.
- 2 게임판에 있는 유니콘 칸에 플레이어 수만큼 토큰을 놓습니다.  
토큰의 유니콘 그림이 보이도록 놓습니다.
- 3 가장 재치 있는 플레이어가 첫 번째 라운드의 시작 플레이어가 되며, PD라고 지칭합니다.



YAHOO  
LOUNGE

## IV 게임 진행

- 1 PD는 첫 번째 주제 카드를 뽑아서, 그중 원하는 주제를 골라 크게 읽습니다.
- 2 PD가 숫자 카드 10장을 잘 섞은 후, 자신을 포함해 각 플레이어에게 숫자가 보이지 않게 1장씩 나눠줍니다. 카드를 받으면 다른 플레이어가 보지 못하도록 조심스럽게 카드의 숫자를 확인합니다. 남은 숫자 카드는 공개하지 않고 옆으로 치워 놓습니다.
- 3 PD를 포함해 모든 플레이어는 주제에 따라 자신의 비밀 숫자를 말이나 동작으로 표현합니다. PD부터 먼저 말이나 동작으로 표현하며, 시계 방향으로 돌아가며 한 명씩 차례대로 자기 숫자를 표현합니다.



### 주제마다 다른 방식으로 표현합니다.

일반적으로는 말이나 단어, 의성어, 의태어 등의 목소리로 표현합니다.



이 표시된 주제는 동작으로만 표현합니다.

의성어, 의태어 등 간단한 효과음은 허용됩니다.



### 어떤 말이나 동작을 해야 할지는, 카드에 쓰인 숫자에 따라 달라집니다.

카드에는 1부터 10까지 숫자가 쓰여 있습니다. 숫자가 작을수록 주제의 초록색에 가깝게 표현해야 하며, 숫자가 클수록 빨간색에 가깝게 표현해야 합니다.

예시

폐교에 들어간 당신, 갑자기 이상한 소리가 들려서 뒤를 돌아봤습니다. 무엇이 있을까요?  
 ① 하나도 무섭지 않은 것부터  
 ⑩ 진짜 무서운 것까지

이번 주제는 "하나도 무섭지 않은 것부터 진짜 무서운 것까지"입니다. 낮은 숫자 카드를 가진 경우에는 '나뭇잎', 높은 숫자 카드라면 '좀비'와 같은 것을 말할 수 있습니다.



### 주의 사항

- 반드시 주제와 관련된 말이나 동작으로 숫자를 표현해야 합니다.
- 카드에 있는 숫자 자체를 직접적이거나 간접적으로 표현하면 안 됩니다.  
 예시 숫자 카드 '3'을 가진 플레이어는 "3%쯤 부족한 느낌이에요" 또는 "아기돼지 3형제" 같은 말을 하면 안 됩니다.
- 동작이나 말을 반복할 수는 있으나, 도중에 다른 동작이나 말로 바꾸면 안 됩니다.

- 4 모든 플레이어가 표현을 마치면, PD는 각 플레이어가 가진 숫자 카드를 추측하여 낮은 숫자부터 높은 숫자까지 순서대로 공개해야 합니다.

- 1 PD는 가장 낮은 숫자를 가졌다고 생각하는 플레이어를 지명합니다. 자기 자신을 지명할 수도 있습니다.
- 2 지명된 플레이어는 게임판 위에 자기 숫자 카드를 공개합니다. 그 후 성공인지 실패인지 확인합니다.



지금 내려놓은 숫자가 바로 전에 내려놓은 카드의 숫자보다 크다면 성공입니다. 직전에 놓인 카드가 없는 경우에도 성공입니다. 유니콘 토큰은 이동하지 않습니다.



지금 내려놓은 숫자가 바로 전에 내려놓은 카드의 숫자보다 작다면 실패입니다. 게임판의 유니콘 칸에 놓인 유니콘 토큰을 동 그림 면으로 뒤집어 동 칸으로 옮깁니다.

- 3 성공 실패 여부에 상관없이 지금 내려놓은 숫자 카드는 그대로 둡니다. 다음 플레이어를 지명하여 다시 2를 수행합니다. 모든 플레이어의 숫자 카드가 공개될 때까지 진행합니다.

PD가 카드를 공개할 플레이어를 지명할 때, 다른 플레이어들은 의견을 내거나 힌트를 줄 수 없습니다.

- 5 이제 PD의 왼쪽에 앉은 플레이어가 새로운 PD가 됩니다. 숫자 카드를 모두 모아서 다시 섞은 뒤, 같은 방식으로 다음 라운드를 시작합니다. 이전 라운드에 사용한 주제 카드는 게임 상자에 넣어 놓습니다.

### 라운드 진행 예시

폐교에 들어간 당신, 갑자기 이상한 소리가 들려서 뒤를 돌아봤습니다. 등 뒤에 무엇이 있을까요?  
 ① 하나도 무섭지 않은 것부터  
 ⑩ 진짜 무서운 것까지

- 1 모든 플레이어가 표현을 마치면 PD가 차례대로 1명씩 지명합니다.
- 2 PD가 '나뭇잎'을 지명하여 연우가 '1'카드를 내려놓습니다. **성공**
- 3 그다음으로 '경찰'을 지명하여 다빈이가 '4'카드를 내려놓습니다. **성공**
- 4 그다음으로 '강아지'를 지명하여 민준이가 '3'카드를 내려놓습니다. **실패**  
 유니콘 토큰 1개를 뒤집어 동 칸으로 옮깁니다.
- 5 그다음으로 '꼬마 유령' '5'카드와 '좀비' '8'카드를 차례대로 지명하여 더 이상 실패하지 않았습니다.
- 6 유니콘 칸에 토큰 4개가 남아있으므로, 다음 라운드를 진행합니다.

