

성남청소년보드게임대회 - 개인전 ① 펭귄파티 게임규칙

<내용물>

- 카드 : 36장 (빨강, 노랑, 초록, 보라 각 7장, 하늘색 8장)
- 벌점 토큰 : -5점 10개, -1점 20개

<활동규칙>

- 가위, 바위, 보로 처음 카드를 내려놓을 사람을 정한다.
- 시계 방향으로 경기를 진행한다.
- 맨 아래층에 8장까지 카드를 놓을 수 있다.
- 카드는 인접하게 붙여서 놓아야 한다.
- 아래층이 다 채워지지 않아도 위 층에 카드를 놓을 수 있다.
- 카드를 놓을 수 없는 상황이 생겼을 때, 남은 카드 개수만큼 벌점을 받는다.
- 벌점은 토큰을 이용해 계산한다.
- 플레이어 수만큼 경기를 진행한다.
- 첫 경기 이후 시계 방향으로 경기를 시작하는 사람을 바꾼다.
- 경기 후 벌점이 가장 적은 플레이어가 승리한다.
- 펭귄파티에서 손에 든 카드를 다 낸 사람은 갖고 있던 토큰 2점을 반납한다.

※참고

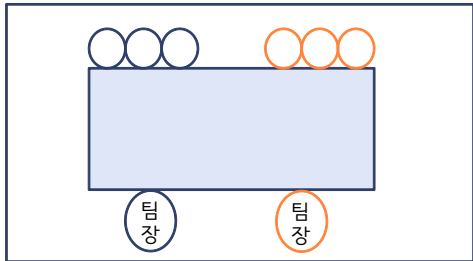
성남청소년보드게임대회 - 개인전 ② 스플랜더 게임규칙

- 10점 이상을 득점하는 사람이 승리한다.
- 자신의 차례에는 다음의 네 가지 액션 중 한 가지 액션을 반드시 해야 한다.
 - 1) 보석 골고루 3개 가져오기
 - 2) 같은 색 보석 2개 가져오기(단, 그 보석이 가져오기 전 4개 이상 남아있어야 함)
 - 3) 카드를 킵하며 노란 보석 1개 가져오기
 - 4) 카드 구매하기
- 카드를 구매할 때에는 카드를 먼저 선택하고 필요한 보석을 다른 플레이어들에게 확인 시킨 후 보석 더미에 돌려놓아야 한다.
- 자신이 구매한 카드는 색깔 별로 정리하고 그 위에 맞는 색깔의 보석을 보기 좋게 정리해 놓아야 한다. 구매하지 않은 카드는 뒤집어서 놓거나 손으로 들고 있어야 한다.
- 노란 보석으로 가져온 카드는 게임 중에 버릴 수 없다. 그리고 구매 시 노란 보석은 어떤 색깔이든 대체할 수 있다. 사용한 노란 보석은 제자리에 돌려놓는다.
- 카드를 '킵'할 때에는 다른 선수에게 어떤 카드를 '킵'하는지 확인 시켜준 후 '킵'한다. 나중에 다른 선수가 보여 달라고 해도 보여줄 의무는 없다. 카드 더미에서 뒤집어진 상태의 카드를 킵한다면 무슨 카드인지 보여주지 않는다.
- 노란색(금) 토큰의 여분이 없어도 카드는 '킵'할 수 있다. 하지만 노란 보석을 사용할 수 없다.
- '킵'한 카드를 3장 가지고 있다면 더 이상 '킵'을 할 수 없다. 카드를 '킵'하지 않고 노란 보석 1개만 가져올 수 없다.
- 보석 토큰은 교환할 수 없다. 플레이어가 가지고 있을 수 있는 보석의 개수는 최대 10개이며, 11개 이상이 되면 필요 없는 보석을 보석 더미에 올려놓아야 한다.
- 만약 보유하고 있는 보석이 11개 이상인 것을 나중에 발견하면 즉시 게임을 멈춘 뒤 보석을 돌려놓고 게임을 재개한다.
- 누군가 10점 이상을 달성했다면 그 라운드를 마지막으로 4번 플레이어까지만 게임을 진행한다. 승점이 동점이라면 다음 순서대로 순위를 결정한다.
 - 1) 구매한 개발 카드 장수가 적은 사람
 - 2) 귀족 타일 개수가 많은 사람
 - 3) 남은 보석 토큰 개수가 많은 사람
 - 4) 순서가 뒤쪽인 사람

성남청소년보드게임대회 - 단체전 코드네임 게임규칙

- 인원: 한팀당 4명 (2팀 * 4명, 총 8명으로 진행)

<시작 전>



- 각 팀은 팀장을 뽑는다.
- 팀장 두 명은 테이블 같은 쪽에 나란히 앉는다.
- 각 팀장 앞에는 요원카드 7장을 놓고, 이중스파이카드 1장, 행인카드 4장과 암살자 카드 1장은 팀장 사이에 놓는다.
- 팀원은 자신의 팀장 맞은편에 앉고 진행자는 열쇠카드 더미에서 카드를 뽑아 카드를 세운다.
- 열쇠카드 좌 우에 표시된 불빛 색깔의 팀이 먼저 시작한다.
(시작 팀은 8개의 그림을 찾고, 상대팀은 7개의 그림을 찾는다)
- 시작 팀의 팀장은 이중 스파이 카드를 자신의 색깔 쪽으로 뒤집어 요원카드 더미에 함께 깔아 놓는다.

※ 참여

성남청소년보드게임대회 - 단체전 코드네임 게임규칙

<게임 진행 중>

- 팀장은 차례로 돌아가며 단어 하나, 숫자 하나로 힌트를 준다.
- 제한시간: 처음 시작에는 3분 40초, 그 뒤로는 각 팀에 2분씩 시간이 주어진다.

• 힌트 제시 방법

- 단어 하나와 숫자 하나로 제시한다. (합성어X)

예 : (나무작품 3 X, 나무 3 O) (영화캐릭터 2 X, 영화 2 O, 캐릭터 2 O)

- 동음이의어, 또는 비슷한 발음을 자유롭게 힌트로 사용할 수 있지만 누군가 철자를 물어보면 반드시 밝혀야 한다.

(하지만 어떤 단어를 의도했는지는 밝혀서는 안 된다. 팀원들이 알아챌 수 있는지는 별개의 문제) 예: 배, 빛(빛)

- 숫자는 제시한 단어와 연관된 그림이 몇 개인지를 의미한다. 예: 동그라미 3

(동그라미와 관련된 단어가 3장 있다는 의미이며, 동그라미 3개와 관련된 단어 1장이 아니라는 점 유의)

- 팀장은 차례에 한 번만 힌트를 주고, 팀원들은 여러번 추리할 수 있다.

• 여러 번

- 추리에 도전할 수 있는 기회는 팀장이 제시한 숫자+1이며 지나친 힌트(틀렸던 이전 게임)에 대한 그림을 찾아도 된다.

- 추리에 성공해서 맞췄을 경우 두 번째 추리에 도전, 맞출 경우 세 번째 도전 (카드 한 장씩 추리)

(팀장이 다른 힌트를 제시하는 것이 아님을 주의, 확인하는 카드를 먼저 추리에 도전)

- 팀장의 힌트를 듣고 팀원은 서로 논의 할 수 있지만 카드에 손을 댈 수 없다.
- 팀장은 무표정을 유지해야하며 팀원들이 카드에 손을 댈 때 까지 손을 테이블 아래로 내리고 기다려야 한다.
- 팀원들이 의견을 모아 펼쳐진 카드 중 하나를 정해 손을 대면 카드의 정체에 따라 팀장은 아래와 같이 행동한다.

- 자기팀 요원: 팀 색깔의 요원카드로 덮는다.

- 행인: 행인카드를 덮는다.

- 상대팀 요원: 상대팀 카드로 덮고 팀의 차례가 끝난다.

- 암살자: 암살자 카드를 덮고 즉시 게임이 끝난다.

<차례가 끝나는 시점>

- 팀원들이 고른 그림이 자기 팀의 그림이 아닌 경우
- 팀원들이 추리에 도전하지 않을 경우
- 팀장이 제시한 숫자 +1 의 추리를 했을 경우

<게임 종료>

- 어느 한 팀이 자기 팀의 그림을 모두 참아서 요원카드로 덮으면 게임이 끝난다.
- 암살자와 접선한 팀은 즉시 패한다.