

DICE TINY TOWN

9+ Ages
20~30 min
1~2 Players

게임 디자인: Jinhee Han
그림: PASIO

여러분은 새로운 마을을 개척하게 되었습니다. 4가지 자연과 3종류의 건물이 조화를 이루는, 당신만의 멋진 마을을 지도에 그려보세요! 아찰, 마을에 초대할 방문객들의 취향도 잊지마시길!

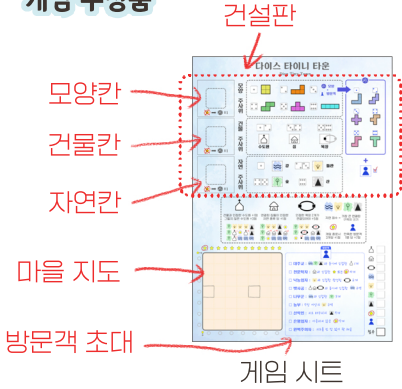
게임 구성품



주사위 4개
(노랑 x3, 파랑 x1)



연필 2개



- 모양칸
- 건물칸
- 자연칸
- 마을 지도
- 방문객 초대

건설판

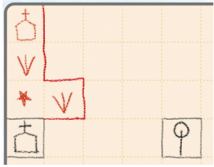
게임 시트

게임 목표

게임의 목적은 매 라운드 지도에 자연과 건물을 그려나가면서, 조화로운 마을을 만드는 것입니다. 건물과 자연들의 배치, 그리고 초대할 방문객에 따라 최종 점수가 결정됩니다.

게임 준비 (1인 게임)

1. 게임 시트 1장과 연필 2개를 준비합니다.
2. 파랑 주사위 1개와 노랑 주사위 2개를 옆에 놓습니다.



뒤집어도 됩니다

3. 건물칸에 배치한 주사위 값에 해당하는 건물 1개를 2번에서 그린 블럭 내부 원하는 빈 칸에 그립니다.

4. 자연칸에 배치한 주사위 값에 해당하는 자연 2개를 2번에서 그린 블럭 내부 원하는 빈 칸에 그립니다.
5. 블럭 내부의 마지막 빈 칸에 별 코인을 그립니다.
6. 만약 이번에 건설한 블럭으로 지도의 가로줄 혹은 세로줄이 하나 이상 빈 공간 없이 가득 찼다면, 해당 가로줄과 세로줄에 그려진 별 코인들을 획득합니다. 획득한 코인은 동그라미로 표시하고 시트 상단에도 표시합니다.



위의 '건설하기'를 계속 반복하다가 2번 단계에 블럭을 지도에 그릴 수 없게 되면, 즉시 게임이 종료됩니다.

방문객 초대

모양칸에 배치한 주사위 값이 3인 경우, 파란 주사위 값에 해당하는 모양의 5칸 짜리 블럭을 마을 지도 시트에 그립니다. 블럭 안에 빈 칸에 '방문객'을 그리고, 지도 우측에서 초청할 방문객을 골라서 체크합니다. 각 방문객의 취향은 참조 카드 뒷면을 참고하세요.

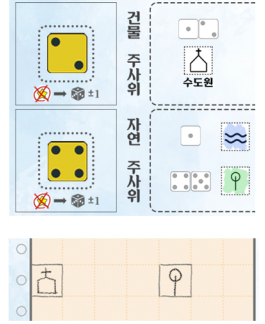
게임 진행

게임의 첫 라운드는 '계획하기'로 시작합니다. 이후 라운드부터는 '건설하기'를 반복하면서 게임이 진행됩니다.

마을 계획

- 노랑 주사위 2개를 굴리고, 각 주사위를 건설판의 주사위 칸 3곳 중 아래 2곳 (건물칸과 자연칸)에 배치합니다.

- 건물칸과 자연칸에 배치한 주사위 값에 해당하는 건물과 자연을 마을 지도 시트에 미리 그려진 1칸 짜리 블럭 2곳에 그려 넣습니다. 각각 무엇을 그릴지 원하는 대로 선택할 수 있습니다.



건설하기

1. 주사위 3개를 굴리고, 각 주사위를 건설판의 원하는 주사위 칸에 배치합니다.



! 이때, 시트 상단의 획득한 별 코인을 원하는 만큼 사용해서 주사위 값을 바꿀 수 있습니다. 사용한 별 코인 1개 마다 주사위 값 하나를 +1 혹은 -1 할 수 있습니다.



2. 모양칸에 배치한 주사위 값에 해당하는 모양의 블럭을 내을 시도에 그립니다. 이때, 기존에 그려진 블럭에 반드시 인접해야 합니다. 썩지 점으 만나... 것은 인접한 게 아니며, 모양은 회전하거나

점수 계산

완성한 마을의 점수는 아래 항목을 계산하여 모두 더한 값입니다. 마을 지도 상단에 설명된 점수 규칙에 따라 계산합니다. 점수 계산에서 구역이란, 동일한 건물 혹은 자연이 인접하게 연결된 덩어리를 의미합니다.

1인	업적	2인
~40	여기 사람 살아요?	~100
41~50	새싹 마을	101~120
51~60	안락한 마을	121~140
61~70	풍요로운 마을	141~160
71~	완벽한 마을	160~

협력 모드 (2인 게임)

두 참가자는 모두 각각 '마을 계획'을 진행한 후, 가장 최근에 캠핑을 다녀온 사람이 먼저 '건설하기'를 아래와 같이 진행합니다.

현재 차례인 참가자는 주사위 4개를 굴리고, 파랑 주사위를 포함한 주사위 3개를 사용하여 건설하기를 1인 게임처럼 진행합니다.

차례가 아닌 참가자는 남은 주사위를 건설판의 자연칸에 배치합니다. 그리고 자신의 마을 지도에 해당 주사위 값에 해당하는 자연을 그린 1칸 짜리 블럭을 기존 블럭과 인접하게 그립니다.

이를 차례를 번갈아가며 반복해 진행합니다. 누군가 블럭을 지도에 그릴 수 없게 되면, 즉시 게임이 종료됩니다. 점수는 두 마을 점수를 합한 값에 아래의 협력 보너스 점수를 더해서 계산합니다.



2인 협력 보너스



자연 보너스 = $\frac{\text{가장 넓은 구역의 크기}}{2}$



방문객 보너스 = 만족한 방문객 종류 1명 마다 +2