

게임 설명서



10+

3-6

20'

Blitz!

블리츠

 Andrew Innes



YAH
LOUNGE

① 게임 구성물

- ▶ 카드 120장 (60장씩 2세트)
- ▶ 게임 설명서 1부

① 게임 목표

게임 종료 후 [점수 더미]의 카드가 가장 많은 사람이 승리합니다.

① 게임 준비

- ▶ 카드 2세트 중 1세트를 선택해 잘 섞어 줍니다.
- ▶ 1세트를 2개의 더미로 나눕니다.
- ▶ 두 더미 사이에 10cm의 공간을 둔 상태로 테이블의 중앙에 놓습니다. 이 두 더미는 카드를 뽑는 곳이며, 뒷면으로 둡니다.



카드가 왜 2세트인가요?

다양한 단어를 제공하기 위함이며, 난이도 차이는 없습니다. 각 세트는 카드 무늬에 따라 밸런스가 맞춰져 있습니다. 따라서 뒷면이 다른 카드 2세트를 섞어서 사용하지 않습니다.

카드를 뽑는 더미가 왜 2개인가요?

1. 게임 진행 시 더 쉽게 카드를 뽑을 수 있습니다.
2. 와일드카드를 놓을 공간을 두기 위해서입니다.

① 게임 진행

카드를 섞어 게임 준비를 한 사람이 선이 됩니다.

선은 2개의 더미 중 원하는 더미에서 카드를 뽑아 재빨리 앞면이 보이도록 본인의 앞에 놓습니다.

주의 카드는 반드시 본인의 반대 방향으로 넘기면서 뽑아야 합니다.
그래야 다른 사람들이 동시에 카드의 내용을 볼 수 있습니다.



각 카드에는 주제와 무늬가 있습니다.



← 주제
← 무늬
← 주제

시계 방향으로 돌아가며 진행합니다. 자기 차례가 되면 가운데 더미에서 카드를 1장 뽑습니다.

1 만약 이미 공개된 다른 사람들의 카드와 같은 무늬가 없다면, 다음 플레이어의 순서로 넘어갑니다.

2 만약 2명의 카드에 그려진 무늬가 같다면, <스피드 단어연상 대결>이 시작됩니다.

주의 카드를 뽑아서 내 앞에 놓을 때, 이미 놓인 카드가 있다면 그 위에 겹쳐서 놓습니다. 내 앞에 놓인 카드는 앞면이 보이도록 하여 한 더미로 두면 됩니다. 이 더미를 [플레이 더미]라고 부릅니다.



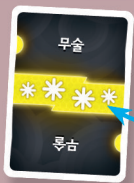


스피드 단어연상 대결

같은 무늬의 카드 2장이 나타나면 해당 사람들은 '스피드 단어연상 대결'을 펼칩니다. 블리츠에서는 항상 2명이 1대 1로 대결을 펼치게 됩니다. 상대방 카드의 주제와 관련된 단어를 먼저 말해야 합니다. 단어를 먼저 말한 사람이 대결에서 승리하고 상대방의 해당 카드 1장을 가져옵니다. 가져온 카드는 내 앞에 놓인 [플레이 더미] 뒤쪽에 카드를 뒤집어 보관합니다. 이 더미를 [점수 더미]라고 부릅니다. 게임 종료 후 [점수 더미]의 카드 장수가 가장 많은 사람이 승리합니다.

예시

필립과 토니 앞에 놓인 카드는 서로 같은 무늬입니다. 필립의 카드 주제는 《무술》이고 토니의 카드 주제는 《미국의 도시》입니다. 필립은 미국의 도시와 관련된 단어를, 토니는 무술에 관련된 단어를 재빨리 말해야 합니다.



필립



토니

스피드 단어연상 대결



YAHOO
LOUNGE

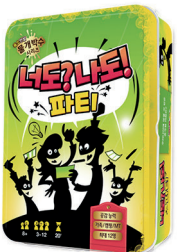
야호라운지는
행복한바오밥의 [파티게임 브랜드]입니다.
야호~의 탄성이 나올 만큼 신나는 모임을
만들어 드릴게요.



블리츠



블리츠 한글자



너도? 나도! 파티



탭텐TV

먼저 단어를 말한 사람이 상대방의 [플레이 더미] 맨 위 카드 1장을 빼앗아 옵니다. 빼앗아 온 카드는 내 [점수 더미]에 뒷면으로 겹쳐 놓습니다.

중요

- 한 번 외친 단어는 게임을 하는 동안 다시 쓸 수 없습니다. 다른 주제의 정답으로도 외칠 수 없습니다.
- 본인의 대결이 아닐 때는 정답 단어를 절대 알려주거나 말하지 않습니다.
- [점수 더미]의 카드는 빼앗거나 빼앗기지 않습니다.

와일드카드



만약 와일드카드를 뽑았다면, 가운데 카드 더미 사이에 공개해 둡니다. 와일드카드에는 2개의 무늬가 있습니다. 이제 와일드카드 때문에 더 자주 대결을 펼치게 됩니다. 서로 다른 무늬의 카드라 할지라도 와일드카드에 나와 있는 2개의 무늬라면 <스피드 단어연상 대결>을 합니다. 와일드카드는 새로운

와일드카드가 나오기 전까지 계속 효과를 발휘합니다.

새로운 와일드카드가 나오면 기존 와일드카드 위에 겹쳐 둡니다.

그리고 와일드카드를 뽑은 플레이어는 카드 1장을 다시 뽑습니다.



① 연속 대결

한번 대결에서 이겼다고 방심하지 마세요 !

대결이 일어난 후에, 승자는 패자의 [플레이 카드] 더미에서 카드를 1장 가져오게 됩니다. 이때 패자의 [플레이 카드] 더미에서 빼앗긴 카드의 아래에 있던 카드가(만약 카드가 있다면) 공개되는데, 연속 대결이 펼쳐질 수 있으니 집중해야 합니다.

패자와 다른 누군가가 새로운 대결을 해야 할 수도 있습니다.

이런 연속 대결은 여러 번 일어날 수 있습니다. 모든 연속 대결이 다 끝나고 대결이 더 이상 일어나지 않을 때, 다음 사람이 가운데 더미에서 새로운 카드를 1장 뽑고 게임을 계속 진행합니다.

① 게임 종료

카드를 뽑는 더미 2개가 다 소진되면 게임이 종료됩니다.

[점수 더미]에 가장 많은 카드를 가지고 있는 사람이 승리합니다!



유의 사항



재대결

대결 중 두 사람이 동시에 답을 말한 경우, 재대결을 합니다. 다른 사람이 이 두 사람의 재대결을 위해 가운데 더미에서 카드 1장을 뽑아 공개합니다. 재대결을 하는 2명은 공개된 카드를 보고 주제에 해당하는 단어를 먼저 말해야 합니다.

재대결의 승자는 패자의 [플레이 카드] 더미에서 카드 1장을 가져옵니다. 재대결을 위해 사용한 카드는 가운데 더미로 다시 되돌려 놓습니다. 만약 재대결을 위해 뽑은 카드가 와일드카드라면 카드를 다시 더미로 돌려놓고 새로운 카드를 뽑습니다.



대결 상황 알려주기

만약 서로 같은 무늬의 카드 2장이 나와 있거나, 와일드카드에 표시된 무늬의 카드 2장이 나와 있음에도 불구하고 해당 사람들이 이를 알아차리지 못할 경우, 이를 눈치챈 다른 사람들은 서로 대결하라고 알려줍니다.





모두가 대결 상황을 모르고 넘어가는 경우가 없도록 누군가 대결 상황을 눈치채면 누구와 누구의 대결인지 적극적으로 알려줍니다.

▶ 정답

정답은 게임을 같이 하는 사람들의 동의하에 결정됩니다.
예를 들어 음악가는 모차르트처럼 유명하거나 동네 피아노
선생님처럼 유명하지 않을 수도 있고 혹은 허구의 인물일 수도
있습니다.

어떠한 경우라도 정답에 불만을 나타내는 사람이 있으면 투표를
해서 결정합니다. 동률이 나온다면 정답으로 인정합니다.

▶ 3인 플레이

3인 플레이의 경우, 무늬 2가지를 빼고 진행합니다.
이렇게 해야 대결 상황이 더 많이 나와 게임이 흥미진진해집니다.
만약  와  을 뺐다면,  /  가 있는 와일드카드도
뽑니다.



WAHO
LOUNGE

ANOMIA
PRESS

블리츠(원제 ANOMIA)는 미국 Anomia Press LLC 와의
라이선스 계약으로 출판되었습니다.