

STREAMS

스트리스



게임의 개요

스트리스는 주머니에서 뽑은 타일의 숫자를 20개의 빈 칸에 채워 나가면서 게임이 진행됩니다. 오름차순으로 길게 숫자를 연결할수록 점수가 높아집니다. 게임 종료 후 가장 많은 점수를 획득한 사람이 승리합니다.



게임의 준비

- 1** 각자 워크시트를 1장씩 받습니다.
각자 필기구를 하나씩 별도로 준비해 주세요.
- 2** 숫자 타일 40개를 주머니에 넣고 테이블 가운데에 둡니다.
타일의 구성은 1~10 타일이 각 1개씩, 11~19 타일이 각 2개씩,
20~30 타일이 각 1개씩, 그리고 조커 타일이 1개입니다.
- 3** 워크시트에 본인의 이름을 씁니다.

워크시트



숫자 쓰는 곳
(20칸)

타일의 구성
(총 40개)



조커 타일



게임의 진행

게임은 1 주머니에서 타일 1개 뽑기 2 모두가 각자 워크시트에 숫자 쓰기 순으로 진행됩니다. 이 과정을 20번 반복하여 각자의 워크시트 20칸을 모두 숫자로 채우면 게임이 종료되고, 점수 계산을 하게 됩니다.

1 주머니에서 타일 1개를 뽑습니다.

주머니에서 타일을 보지 않고 무작위로 1개를 뽑아 모두에게 공개합니다.

Tip 돌아가면서 타일을 뽑아도 되고, 한 사람이 뽑아도 됩니다.
타일 뽑는 사람도 같이 게임에 참여해도 무방합니다.

2 타일을 뽑은 사람은 해당 숫자를 모두가 잘 들을 수 있도록 크게 외친 후, 타일 거치대에 올려 놓습니다.

Tip 뽑은 타일은 타일 거치대에 차례대로 끼워 두시면 이번 차례에 어떤 타일을 뽑았는지 알기 쉽습니다.

3 모두 그리고 즉시 자신의 워크시트의 빈 칸 중 한 곳에 해당 숫자를 씁니다.

Tip 어떤 칸에 숫자를 쓸 건지는 본인의 선택입니다. 4페이지의 점수 계산을 참조 하시면 어떤 식으로 숫자를 쓰는 것이 유리할지 알 수 있습니다.

Tip 한번 쓴 숫자는 고치거나 옮겨 적을 수 없습니다. 다음 숫자를 주머니에서 뽑기 전에 반드시 숫자를 써야 합니다.

Tip 조커 타일이 뽑히면 숫자 대신 빈 칸에 ☆를 그려 넣습니다. 그리고 점수 계산 시 어떤 숫자로도 사용이 가능합니다.

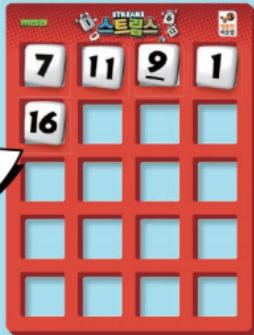
4 모두가 숫자를 적고 나면, 주머니에서 새로운 타일을 1개 뽕니다.

5 숫자를 확인하고, 모두가 자신의 워크시트 빈 칸에 그 숫자를 씁니다.

6 이런 식으로 총 20개의 타일을 뽑고, 20개의 숫자로 각자의 워크시트 칸을 모두 채우면 게임이 종료됩니다.



타일 거치대



	1	>	7	>	9	>	11
--	---	---	---	---	---	---	----

점수표

오름차순 정수	오름차순 정수
1 번 0	11 번 +30
2 번 +1	12 번 +35
3 번 +3	13 번 +40
4 번 +5	14 번 +50
5 번 +7	15 번 +60
6 번 +9	16 번 +70
7 번 +11	17 번 +85
8 번 +15	18 번 +100
9 번 +20	19 번 +150
10 번 +25	20 번 +300

이름 점수

16

*6/12/17번의 경우 해당 점수는 상급 규칙 적용입니다.

1 ~ 10 11 ~ 19 20 ~ 30 ☆

① 다음 숫자
다음 숫자
복 쓰기
② 이온한
같은 숫자는
오름차순 OK
③ 수평은
절대 불가



점수 계산

스트리스는 숫자들을 오름차순으로 길게 연결하면 높은 점수를 받을 수 있습니다. 만점은 300점입니다. 워크시트의 왼쪽에는 오름차순으로 연결된 숫자가 몇 칸이나에 따라 받을 수 있는 점수가 표시되어 있습니다.

1	>	3	>	6	>	7	>	9	>	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

9칸 20점

점수표

오름차순 정수	오름차순 정수
1 번 0	11 번 +30
2 번 +1	12 번 +35
3 번 +3	13 번 +40
4 번 +5	14 번 +50
5 번 +7	15 번 +60
6 번 +9	16 번 +70
7 번 +11	17 번 +85
8 번 +15	18 번 +100
9 번 +20	19 번 +150
10 번 +25	20 번 +300

이름 점수

14
☆
14
13
16
17
18
19
13 20 22 24 26 30

5칸 7점

6칸 9점

① 다음 숫자
다음 숫자
복 쓰기
② 이온한
같은 숫자는
오름차순 OK
③ 수평은
절대 불가

*6/12/17번의 경우 해당 점수는 상급 규칙 적용입니다.

▶ 숫자가 점점 커지다가(오름차순) 작아지면 그 사이 구간을 자릅니다.

이렇게 구간구간을 모두 자릅니다.

▶ 각 구간은 몇 칸인지 세고, 점수표에서 점수를 확인합니다.



상급 규칙

진행 방식은 기본 규칙과 동일합니다. 다만, 게임 종료 후 점수를 계산할 때 오름차순으로 연결한 숫자가 6칸, 12칸, 17칸일 때 오히려 점수가 내려갑니다. 이 점을 고려해서 더욱 전략적으로 숫자를 써 나가야 합니다.

점수표	
오름차순	점수
1 칸	0
2 칸	+1
3 칸	+3
4 칸	+5
5 칸	+7
6 칸	+9
7 칸	+11
8 칸	+15
9 칸	+20
10 칸	+25
11 칸	+30
12 칸	+35
13 칸	+40
14 칸	+50
15 칸	+60
16 칸	+70
17 칸	+85
18 칸	+100
19 칸	+150
20 칸	+300

* 6/12/17칸의 같은 방향 점수는 상급 규칙 점수입니다.

17 칸 50점

STREAMS
스트리스

이름 바오밥

점수 51

① 다음 숫자 빙기 전에 꼭 쓰기
② 이웃한 같은 숫자는 오름차순 OK.
③ 수정은 절대 불가

1~10 11~19 20~30 ☆

2칸 1점

6 칸 +9 +3 기본 규칙 +9점 / 상급 규칙 +3점

12 칸 +35 +20 기본 규칙 +35점 / 상급 규칙 +20점

17 칸 +85 +50 기본 규칙 +85점 / 상급 규칙 +50점



행복한바오밥 홈페이지에서
동영상 매뉴얼을 확인하세요.
www.happybaobab.com



MGA는 (주)행복한바오밥의
고유한 브랜드입니다.