

마음과 마음을 나눴어요~ 하트하트



Manu Palau



게임 구성물

- 아이콘 카드 111장
- 상황 예시 카드 5장



〈아이콘 카드〉

이럴 때 나는 어떤 기분일까?

● 무슨 일이 일어났는지 생각해 보세요!
● 무슨 일이 일어났는지 생각해 보세요!
● 무슨 일이 일어났는지 생각해 보세요!
● 무슨 일이 일어났는지 생각해 보세요!
● 무슨 일이 일어났는지 생각해 보세요!
● 무슨 일이 일어났는지 생각해 보세요!

〈상황 예시 카드〉

게임의 목적

이야기를 잘 듣고, 그 사람이 느꼈을 기분을 가장 잘 표현하는 카드를 내세요. 내 카드가 선택되면 카드 1장을 얻습니다.
카드를 많이 얻는 사람이 게임에서 승리합니다!

게임의 준비

각자 아이콘 카드 5장을 가져옵니다. 가져온 카드는 남에게 보이지 않도록 손에 듭니다. 나머지 카드는 테이블 가운데에 더미를 만들어 잘 쌓아둡니다. 최근 가장 행복한 경험을 한 플레이어가 게임을 시작합니다.

중요 9명 이상이 플레이할 때는 각자 아이콘 카드를 3장씩만 가져옵니다.

게임 1 - 마이 하트(My Heart)



게임의 진행

1 자기 차례가 되면, 출제자가 되어 어떤 상황 하나를 이야기합니다.

참조 상황 예시 카드를 참조해서 이야기해도 좋습니다.

2 출제자의 왼쪽에 앉은 사람이 이번 라운드의 심판입니다. 심판을 제외한 모든 플레이어는, 출제자가 그 상황에서 느꼈을 **기분을 가장 잘 표현하는 카드 한 장을 선택**해서 **비공개**로 냅니다.

중요 이때 출제자도 반드시 카드를 내야 합니다. 심판은 내지 않습니다.

<5인 플레이어의 예>

복권에
당첨되면
제 기분이 어떨까요?

출제자

심판



<케빈>



<다니엘>

휴가 가야지!

새로운
내 인생에 건배!

여기저기서
잔뜩 전화
올 거 같아..



<줄리아>



<제리>



<로이>

- 3 심판은 플레이어들이 낸 카드를 잘 섞은 후, 한 장씩 공개합니다.
- 4 심판은 출제자가 냈다고 생각되는 카드 하나를 선택합니다.

<심판이 출제자의 카드를 선택한 경우>



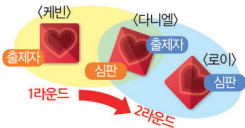
- 심판이 선택한 카드가 출제자의 카드라면, 심판과 출제자는 각 공개된 카드 중 1장을 획득합니다.

<심판이 다른 플레이어의 카드를 선택한 경우>



- 심판이 선택한 카드가 출제자의 카드가 아니라면, 그 카드를 낸 플레이어만 공개된 카드 중 1장을 획득합니다.

- 5 심판을 제외한 모든 플레이어는 더미에서 카드를 한 장씩 가져옵니다. 라운드를 시작할 때, 모든 플레이어는 항상 카드 다섯 장을 가지고 있어야 합니다.
- 6 이번 라운드 심판이, 다음 라운드 출제자가 됩니다. 라운드를 계속 진행합니다.



게임의 종료

- 1 카드 5장을 먼저 획득하는 플레이어가 승리합니다.
- 2 혹은 카드 더미가 다 떨어지면 게임이 종료됩니다. 획득한 카드가 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

게임 2 - 유어 하트(Your Heart)

- 1 각자 아이콘 카드 5장을 가져옵니다.
- 2 출제자는 어떤 상황 하나를 이야기합니다. 이번에는 **출제자가 심판** 역할도 같이 수행합니다.

- 3 출제자를 제외한 모든 플레이어는 출제자가 그 상황에서 느꼈을 **기분을 가장 잘 표현하는 카드 한 장을 선택**해서 **비공개**로 냅니다.
- 4 출제자의 왼쪽 플레이어부터 한 명씩 자신이 낸 카드를 공개합니다. 카드를 공개하면서 **왜 이 카드를 냈는지** 이야기합니다.
- 5 모든 카드의 공개가 끝나면, 심판은 가장 마음에 드는 카드와 두 번째로 마음에 드는 카드를 선택합니다.



6 가장 마음에 드는 카드를 낸 플레이어는 다른 사람들이 낸 카드 중 두 장을 획득합니다. 두 번째로 마음에 드는 카드를 낸 플레이어는 다른 사람들이 낸 카드 중 한 장을 획득합니다.

7 카드 7장을 먼저 획득하는 플레이어가 승리합니다. 혹은 카드 더미가 다 떨어지면 게임이 종료되고, 획득한 카드가 가장 많은 플레이어가 승리합니다.

게임 3 - 스토리텔러 (Storyteller)

3~6인용

1 게임 진행 방식은 “유어 하트”와 같습니다.

2 단, 플레이어들은 카드 3장을 선택해야 합니다. 이 카드들을 사용해서 하나의 이야기를 만듭니다.

3 출제자의 왼쪽 플레이어부터 한 명씩 자신이 낸 카드 전부를 공개합니다. 출제자가 어떤 기분을 느꼈을지, 3장의 카드를 연결해서 이야기를 들려줍니다.

4 모든 카드의 공개가 끝나면, 심판은 가장 마음에 드는 이야기와 두 번째로 마음에 드는 이야기를 선택합니다.

5 가장 마음에 드는 이야기를 만든 플레이어는 다른 사람들이 낸 카드 중 두 장을 획득합니다. 두 번째로 마음에 드는 이야기를 만든 플레이어는 다른 사람들이 낸 카드 중 한 장을 획득합니다.

6 게임 종료 조건은 “유어 하트”와 같습니다.

참조 3명에서 “유어 하트”나 “스토리텔러”를 플레이할 때, 두 번째로 마음에 드는 이야기를 만든 플레이어는 더미에서 카드 한 장을 획득합니다.

