



리코세로봇

행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상 확인하세요.
www.happybaobab.com

게임 설명서



I. 게임의 목적

매 라운드마다 플레이어는 로봇이 목표지점에 도착하는 경로를 찾아야 합니다. 시작 지점에서 목표 지점까지 로봇이 몇 번의 움직임으로 도착할 수 있을지 머릿속으로 생각합니다. 목표 지점에 도착하기 위해서는, 다른 로봇들을 먼저 움직여 새로운 경로를 찾아야 할 수도 있습니다. 가장 적은 횟수로 목표에 도착하는 경로를 찾는 사람은 로봇의 이동 횟수를 외치고, 이를 증명합니다. 정해진 수만큼의 목표 토큰을 먼저 획득하면 승리합니다. 날카로운 논리와 새로운 발상으로 리코세 로봇의 마스터가 되어 보세요!

II. 게임 구성물



로봇 위치 표시 타일 5개



로봇 5개



게임판 연결 타일 1개

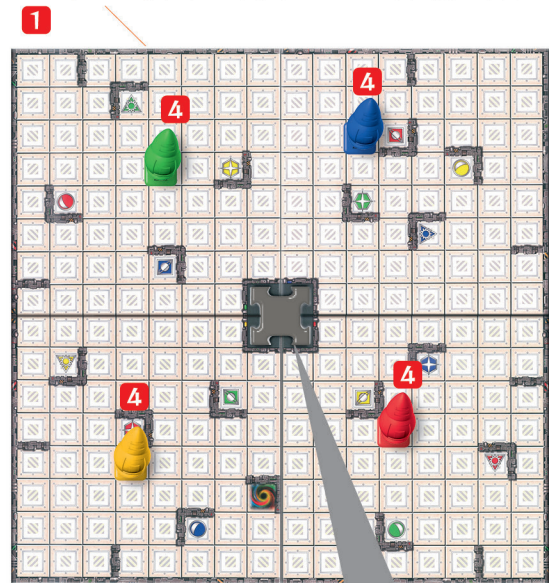


모래시계 1개



목표 토큰 17개

게임판 8개(매 게임 4개의 게임판을 연결해서 사용합니다.)



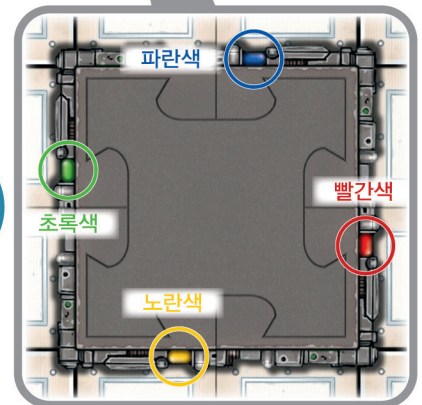
III. 게임의 준비

1 게임판 연결 타일을 테이블 가운데에 놓고, 게임판 8개중 4개를 선택합니다. 각 게임판은 오목하게 들어간 부분에 색깔이 칠해져 있습니다. 이 부분이 파란색, 빨간색, 노란색, 초록색인 게임판을 1개씩 골라서 원하는 순서대로 연결합니다.

중요 같은 색깔의 게임판을 여러 개 사용하면, 게임이 정상적으로 진행되지 않으니 반드시 서로 다른 색깔의 게임판을 사용해 연결해야 합니다.

참조 대각선 모양의 반사 벽이 그려진 게임판을 사용하면 좀 더 수준 높은 게임을 즐길 수 있습니다.

- 2 목표 토큰 17개를 잘 섞어 게임판 옆에 뒷면으로 쌓아둡니다.
- 3 모래시계를 게임판 옆에 둡니다.
- 4 검은색을 제외한 4개의 로봇 위치 표시 타일을 게임판 위 빈칸 중 원하는 곳에 배치합니다. 타일과 같은 색깔의 로봇을 그 위에 올려놓습니다.



IV. 게임의 진행

- 1 목표 토큰 1개를 게임판 가운데에 뒤집어 공개합니다. 이 목표 토큰에 그려진 모양이 이번 라운드의 목표 지점이 됩니다.
- 2 이제 목표 지점과 같은 색의 로봇을 해당 목표 지점까지 움직여야 합니다. 각자 몇 번 만에 도착할 수 있는지 생각해야 합니다.



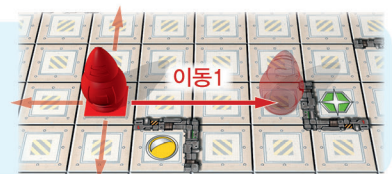
목표 지점

중요 만약 목표 지점이 소용돌이라면, 색깔과 관계없이 어떤 로봇이든 목표 지점으로 움직이면 됩니다.

- 3 로봇을 움직일 때는, 해당 색깔의 로봇뿐만 아니라 모든 로봇을 움직일 수 있습니다. 즉, 해당 색깔의 로봇을 목표 지점으로 보내기 위해 다른 로봇으로 길을 만들어야 할 수도 있습니다. 어떤 로봇이라도 일단 움직였으면 1번 움직인 것으로 간주합니다. 로봇을 움직이는 방법은 다음과 같습니다.

로봇을 움직이는 방법

- 1 로봇은 상하좌우 직선으로만 움직일 수 있습니다.
- 2 한 번 움직인 로봇은, 임의로 멈출 수 없습니다. 움직이는 도중 벽 또는 다른 로봇과 부딪히면 그 자리에 멈춥니다.



4 로봇이 목표 지점에 도달하기 위한 경로와 로봇을 움직이는 횟수는 **머릿속으로만** 그려볼 수 있습니다. 몇 번의 움직임으로 목표 지점에 도착할 수 있을지 답을 찾았다면, 큰 소리로 움직인 횟수를 외칩니다. 숫자를 외친 사람은 즉시 모래시계를 뒤집습니다. 시간이 다 될 때까지, **누구든 지 더 적은 횟수의 답을 계속 찾고 외칠 수 있습니다.**

중요 자신이 이미 답을 외쳤더라도, 더 적은 횟수의 답을 찾았다면 다시 답을 외칠 수 있습니다. 하지만, 자신이 이미 외친 답보다 더 많은 횟수의 답을 외칠 수는 없습니다.

중요 로봇은 한 번 만에 목표 지점에 도착할 수 없습니다. 만약 한 번 만에 로봇이 목표 지점에 도착할 수 있다고 하더라도, 반드시 두 번 이상의 횟수로 도착하는 답을 찾아야 합니다.

5 시간이 다 되면, 가장 작은 숫자를 외친 사람은 로봇을 움직여 목표 지점에 도착하는 경로와 로봇이 움직인 횟수를 증명해야 합니다. 만약 성공이라면, 목표지점에 있는 토큰을 가져갑니다. 그리고 모든 로봇 위치 표시 타일을 현재 각 로봇이 위치한 칸에 놓아 새로 바뀐 로봇의 위치를 표시합니다. 실패하면, 모든 로봇을 원래 위치로 되돌려 놓고 자신이 가진 토큰 1개를 제거합니다. 이는 게임에서 더 이상 사용하지 않습니다. 그다음으로 작은 숫자를 외친 사람이 로봇을 움직여 자신이 외친 횟수를 증명합니다. 만약 모든 사람이 증명하는 데 실패했다면, 목표 토큰을 토큰 더미에 섞어 넣습니다.

참조 만약 가장 작은 숫자를 외친 사람이 2명 이상이라면, 그 숫자를 먼저 외친 순서대로 증명합니다.

6 새로운 목표 토큰을 공개하고, 다음 라운드를 시작합니다.



게임의 종료

누군가 아래의 목표를 달성하면 게임은 즉시 종료되며, 그 사람이 게임에서 승리하게 됩니다.

- 2인 게임 : 목표 토큰 8개를 모은 경우
- 3인 게임 : 목표 토큰 6개를 모은 경우
- 4인 게임 : 목표 토큰 5개를 모은 경우

5인 이상 게임에서는 목표 토큰 더미가 모두 없어질 때까지 게임을 진행하며, 그때 토큰을 가장 많이 가지고 있는 사람이 게임에서 승리합니다. 동점일 경우 승리의 기쁨을 함께 나누세요!

추가 규칙: 검은색 로봇

이 추가 규칙에서는 5번째 로봇인 검은색 로봇을 사용합니다. 이 로봇은 다른 로봇과 똑같이 움직일 수 있습니다. 색이 같은 목표 토큰이 없으므로 **다른 로봇의 길을 만드는 역할로** 사용하게 됩니다. 하지만, **소용돌이 토큰으로는 움직일 수 없습니다.**

추가 규칙: 반사 벽

대각선 모양의 반사 벽이 그려진 게임판을 사용하면, 더 수준 높은 게임을 즐길 수 있습니다. 로봇이 반사 벽에 부딪히면, 벽의 각도에 따라 **90도로 진행 방향이 꺾입니다.** 그 후 다른 장애물에 부딪힐 때까지 이동합니다. 단, **이 벽의 색깔과 같은 로봇은 진행 방향이 꺾이지 않고 이 반사 벽을 그대로 통과합니다.**

중요 로봇이 반사 벽에 부딪혀 방향이 꺾이거나, 반사 벽을 통과하더라도 움직임 횟수가 추가로 증가하지 않습니다. 움직임 횟수는 언제나 로봇이 움직이고 나서 멈추었을 때 증가합니다.

추가 규칙: 1인용 규칙

혼자서 게임을 플레이할 때는, 라운드가 시작할 때 목표 토큰을 공개하고 동시에 모래시계를 같이 뒤집습니다. 만약 시간이 다 되기 전에 답을 찾았다면, 목표 토큰을 앞면으로 가져옵니다. 시간이 다 될 때까지 답을 찾지 못했다면, 목표 토큰을 뒷면으로 가져옵니다. 목표 토큰이 다 떨어지면 게임이 종료되며, 가져온 토큰 중 공개된 토큰이 뒷면으로 된 토큰보다 많다면 게임에서 승리합니다.

어린 친구들과 함께할 수 있는 쉬운 규칙

어린 친구들과 함께 게임을 할 때는, **게임판을 1개만 사용하면 좀 더 쉽게 게임을 즐길 수** 있습니다. 원하는 게임판 1개를 선택하고, 그 위에 있는 **목표 칸들과 똑같은 목표 토큰 4개**를 모두 찾습니다. (소용돌이 토큰이 포함된 게임판일 경우 5개가 됩니다.) 이번 게임에서는 이 토큰들만 사용하며, 잘 섞어서 뒷면이 보이게 더미를 만듭니다. 검은색을 제외한 4개의 로봇을 원하는 곳에 무작위로 배치하고, 토큰 1개를 공개합니다. 게임 진행은 기본 규칙과 동일합니다. 공개된 토큰과 같은 색의 로봇이 목표 지점에 도착할 수 있는 횟수를 외치고 증명하세요. 토큰 더미가 다 떨어질 때까지 게임을 진행하고, 토큰을 가장 많이 가져간 사람이 게임에서 승리합니다.



Credits

개발 : Alex Randolph
그림 : Franz Vohwinkel

