

빅 피쉬



8세 이상



2~6명



15분 내외



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com



빅 피쉬를 잡기 위한 낚시대회가 시작됩니다.
물고기는 종류별로 가장 큰 물고기만 플러스 점수가
되고, 작은 물고기들은 마이너스 점수가 됩니다.
크고 다양한 물고기를 잡는 것이 대회의 우승 비결!
이제 최고의 낚시꾼에 도전해 보세요.

I. 게임구성물

실수 카드 1장



보너스 카드 9장



물고기 카드
5가지 색 총 100장

II. 게임의 목표

게임에 참여한 플레이어들은 낚시꾼이 되어, 크고 다양한 색깔의 물고기를 잡아야 합니다! 신선한 물고기(**플러스 점수**)를 잡기도 하고 물고기 뼈(**マイ너스 점수**)를 건지기도 합니다.

게임 종료 시, **플러스 점수** 더미와 **マイ너스 점수** 더미를 계산하여 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

III. 게임의 준비

- 모든 물고기 카드를 잘 섞어 각 플레이어에게 12장씩 비공개로 나누어 줍니다. 받은 카드는 자기 앞에 뒷면으로 더미를 만들어 둡니다. 이 더미가 ‘**자신의 카드 더미**’입니다.

중요 자신의 카드 더미는 미리 앞면을 봄을 안 됩니다!

- 자신의 카드 더미에서 4장을 손으로 가져와 카드를 확인합니다.
- 테이블 가운데 물고기 카드 3장을 그림과 같이 세로로 공개해 둡니다. 이 카드들은 각각 한 줄의 시작점이 됩니다.
- 나머지 카드로 공용 카드 더미를 만듭니다. 공용 카드 더미의 장수는 플레이어의 수에 따라 다릅니다. 아래 내용을 참고하여 공용 카드 더미를 만드세요.

- 2인– 3장
- 3인– 6장
- 4인– 9장
- 5인– 12장
- 6인– 15장

나머지 물고기 카드는 다시 상자에 돌려놓고 이번 게임에서 사용하지 않습니다.

- 5** 실수 카드는 공용 카드 더미 옆에 둡니다.
보너스 카드는 기본 규칙에서는 사용하지 않습니다.
따라서, 보너스 카드는 박스에 넣어두고 사용하지 않습니다.



M 게임의 진행

- 가장 어린 사람이 선 플레이어가 됩니다.
선 플레이어부터 시계방향으로 돌아가면서 차례대로 진행합니다.
자신의 차례가 되면, 자신의 손에 들고 있는 물고기 카드 중 1~4장을 테이블 가운데 있는 세 줄 중 한 줄에 내려놓을 수 있습니다.
카드는 해당 가로줄의 가장 오른쪽에 내려놓아야 합니다.

참조 자신의 차례에 반드시 1장 이상의 카드를 내려놓아야 합니다.

카드를 내려놓을 때는 반드시 아래 규칙에 맞게 내려놓아야 합니다.

- ◆ 각 줄의 가장 오른쪽에 있는 카드가 카드를 내려놓는 규칙의 기준이 됩니다. 각 줄의 가장 오른쪽에 이번에 내려놓으려는 카드의 색깔과 같은 색깔의 카드가 있다면, 반드시 그 줄에 카드를 내려놓아야 합니다.
- ◆ 세 줄의 가장 오른쪽에 놓인 카드 중 같은 색깔의 카드가 2장 이상 있다면 그중에서 한 줄을 선택하여 같은 색깔의 카드를 내려놓을 수 있습니다.
- ◆ 세 줄의 가장 오른쪽에 놓인 카드 중 자신이 내려놓으려는 색깔의 카드가 없다면 아무 줄에나 카드를 내려놓을 수 있습니다.
- ◆ 1장~4장까지 내려놓을 수 있습니다.
- ◆ 자신의 차례에 2장 이상의 카드를 놓을 때는 **한 줄에만** 카드를 놓을 수 있습니다. 2장 이상의 카드를 내려놓을 때는 1장씩 차례로 내려놓으면서 위의 규칙을 반드시 지켜야 합니다.
- ◆ 한 줄에 카드가 5장이 놓이면 그 줄은 완성됩니다. 그리고 마지막에 카드를 놓은 플레이어가 그 줄에 있는 카드를 모두 가져갑니다.

자신의 차례를 종료할 때는 손에 카드가 4장이 되도록 자신의 카드 더미에서 카드를 가져옵니다. 그 후에 다음 플레이어의 차례로 넘어갑니다.





예1 노아는 노란색 카드가 가장 오른쪽에 있는 줄에 노란색 6 카드를 내려놓습니다. 그리고 모든 줄의 가장 오른쪽에 초록색 카드가 없기 때문에 초록색 카드를 같은 줄에 한 장 더 내려놓을 수 있습니다.

예2 만약에 노란색 카드 대신 파란색 카드를 놓으려면, 세 번째 줄에 놓아야 합니다. 세 번째 줄의 가장 오른쪽에 놓인 카드가 파란색이기 때문입니다. 그리고 초록색 카드도 같이 내려놓을 수 있습니다. 하지만 다른 색깔의 카드(빨간색, 노란색)는 이미 다른 줄의 가장 오른쪽에 놓여 있고 라운드마다 단 한 줄에만 카드를 놓을 수 있기 때문에 나머지 카드는 내려놓을 수 없습니다.

한 줄에 5번째 카드를 내려놓았을 경우, 즉시 그 줄에 놓인 카드 5장을 모두 가지고 갑니다. 가져온 카드는 **각 색깔별로 가장 높은 숫자 카드 1장씩만** 플러스 점수가 됩니다. 나머지 카드는マイ너스 점수가 됩니다. 플러스 점수와マイ너스 점수는 각각의 더미를 만들어 구별해둡니다. **플러스 점수 더미는 앞면으로,マイ너스 점수 더미는 뒷면으로** 둡니다.

참조 만약 한 줄에 있는 5장의 카드가 모두 같은 색이라면, 그 중 2장을 플러스 점수로 가져갑니다. 나머지 카드는マイ너스 점수가 됩니다.

한 줄의 물고기 카드를 모두 가져가고 나면, 공용 카드 더미에서 카드 1장을 공개해 테이블 가운데에 두고 새로운 줄의 시작점을 만듭니다.

점수 및 자신의 카드 더미 놓기

각 플레이어는 자신의 카드 더미를 가로로 둡니다.

マイ너스 점수 더미와 구분하기 위해서입니다. 그리고 **플러스 점수**는 앞면, **マイ너스 점수**는 뒷면으로 각각 더미를 만듭니다.



자신의 카드 더미



플러스
점수 더미

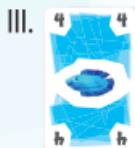


マイ너ス
점수 더미

카드 내려놓기 / 가져오기



예1 라이언이 4번째, 5번째 카드를 첫 번째 줄에 내려놓습니다. 첫번째 줄에 5장의 카드가 놓였으므로 라이언이 이 줄의 카드를 모두 가져갑니다. 빨간색 5, 노란색 6, 초록색 1 카드는 **플러스 점수 더미**에 앞면으로 쌓아 놓습니다. 총 12점이 플러스 점수가 됩니다. 그리고 나머지 카드 (빨간색 2, 노란색 3)는 **マイ너스 점수 더미**에 뒷면으로 쌓아 놓습니다. 총 5점이 마이너스 점수가 됩니다.



I. **예2** 앤디가 3장의 카드를 세 번째 줄에 내려놓습니다.

총 2장의 카드(파란색 5, 4)를 **플러스 점수 더미**에 앞면으로 쌓아 놓습니다. 총 9점이 플러스 점수가 됩니다. 그리고 나머지 카드(파란색 4, 2, 1)를 **マイ너스 점수 더미**에 뒷면으로 쌓아 놓습니다. 총 7점이 마이너스 점수가 됩니다.

II. **참조** 5장 모두 같은 색깔의 카드일 경우, 가장 높은 숫자의 카드 2장이 플러스 점수가 됩니다.



실수 카드 누군가 규칙에 맞지 않게 카드를 놓을 경우, 놓은 카드를 다시 손으로 가져가고, 실수 카드를 가져와 자기 앞에 놓습니다. 그리고 바로 다시 규칙에 맞게 카드를 놓아야 합니다. 실수 카드는 다른 사람이 실수하기 전까지 가지고 있습니다. 다른 사람이 실수를 하면 실수 카드는 그 사람에게 넘어갑니다. 게임 종료 시, 실수 카드를 가지고 있는 플레이어는 **マイ너스 5점을** 받게 됩니다.



규칙에 맞지 않게 카드를 놓는 경우



예1 해리가 파란색 4 카드를 첫 번째 줄에 놓습니다.
하지만 이미 세 번째 줄 끝에 파란색 카드가 있기 때문에 이 행동은 규칙을 어긴 것입니다. 해리는 벌칙으로 실수 카드를 받고 자신이 놓은 파란색 4 카드를 다시 가져갑니다. 그리고 바로 다시 규칙에 맞게 카드를 놓아야 합니다.



실수 카드



예2 프랭크는 빨간색 5 카드를 세 번째 줄에 놓습니다.
빨간 카드는 두 번째 줄에만 놓을 수 있기 때문에 규칙에 어긋납니다.
프랭크는 해리가 가지고 있던 실수 카드를 받고 자신이 놓은 빨간색 5 카드를 다시 가져갑니다. 그리고 바로 다시 규칙에 맞게 카드를 놓아야 합니다.



♡ 게임의 종료



자신의 카드 더미가 모두 떨어진 상태에서 손에 카드가 남아 있다면 계속 게임을 진행합니다. 손에 있는 카드까지 모두 사용하면 해당 플레이어는 게임을 종료합니다. 나머지 플레이어들은 카드 더미 및 손에 있는 카드를 모두 사용할 때까지 게임을 계속 진행합니다.

참조 모든 카드가 사용된 후에 5장을 채우지 못한 줄은 그대로 둡니다. 남은 카드는 플러스나マイ너스 점수가 되지 않고 상자에 다시 돌려놓습니다.

각자 자신의 카드 더미 및 손에 있는 카드를 모두 사용하면 게임이 종료됩니다. 자신의 모든 **플러스 점수**와 **マイ너스 점수**를 계산합니다. 실수 카드를 가지고 있는 사람은 추가로 **マイ너스 5점**을 계산합니다. 가장 높은 점수를 가진 사람이 승리합니다.
만약 동점이라면 승리의 기쁨을 함께 누리세요.



상급자 규칙

기본 규칙에 익숙해졌다면, 보너스 카드를 추가하여 상급자 규칙으로 게임을 진행해보세요. 보너스 카드를 추가할 경우에도, 기본 규칙은 그대로 적용됩니다. 다만 특정 조건을 달성하면 보너스 카드를 가져와 추가 점수를 받을 수 있습니다. 각 보너스 카드에는 추가 점수를 받기 위한 조건이 적혀 있습니다.



게임의 준비(상급자 규칙)

기본 게임 규칙의 '게임의 준비'를 모두 마친 후, 다음과 같이 보너스 카드를 추가로 준비합니다.

- ① 보너스 카드 A, B, C를 섞어서 그 중 한장을 무작위로 뽑아 모두가 볼 수 있도록 앞면으로 둡니다.
- ② 나머지 두 장의 카드는 상자에 돌려놓고 이번 게임에서 사용하지 않습니다.
- ③ 그리고 보너스 카드 D~I는 앞서 고른 카드 옆에 앞면으로 나란히 펼쳐 놓습니다. 게임을 하는 동안 각 플레이어는 다양한 보너스 카드의 조건들을 달성하여 그에 맞는 보너스 카드를 가져올 수 있습니다. 가져온 카드는 자신의 플러스 점수 더미 옆에 둡니다.

예외 보너스 카드 B와 C는 게임 종료될 때 누가 가져갈지 결정됩니다.

게임 종료 시, 보너스 카드의 점수를 합산하여 자신의 점수에 추가합니다. 가장 높은 점수를 가진 사람이 승리합니다.
만약 동점이라면 승리의 기쁨을 함께 누리세요.



보너스 카드

보너스 카드 A는 게임이 진행되는 동안 한 플레이어가 먼저 가져갔더라도, 이후에 다른 플레이어가 빼앗아 갈 수 있습니다. 보너스 카드 B와 C는 게임이 종료된 후 조건을 달성한 플레이어가 가져갑니다. 보너스 카드 D부터 I는 게임이 진행되는 동안 가장 먼저 조건을 달성한 플레이어가 가져갑니다. 보너스 카드 D부터 I는 다른 플레이어가 빼앗아 갈 수 없습니다. 자신의 차례에 2개 이상의 보너스 카드 조건을 달성한다면, 플레이어는 조건을 달성한 카드 중 1장만 선택해서 가져갑니다.



보너스 카드 A 다른 플레이어가 빼앗아 갈 수 있습니다.

플레이어가 '숫자 1' 물고기 카드를 **플러스 카드 더미**로 가져갈 때 즉시 보너스 카드 A도 함께 가져갑니다. 이후에 다른 플레이어가 '숫자 1' 물고기 카드를 **플러스 카드 더미**로 가져간다면 즉시 보너스 카드 A도 빼앗아 갑니다. 게임이 끝날 때 이 카드는 **플러스 10점**이 됩니다.



보너스 카드 B 게임이 끝날 때 가져갈 수 있습니다.

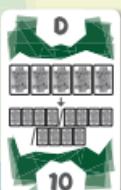
플러스 카드 더미에 가장 적은 장수의 카드를 가지고 있는 플레이어가 보너스 카드 B(10점)를 가져갑니다. 만약에 동률일 경우, 각각 5점씩 나눠 가집니다.



보너스 카드 C 게임이 끝날 때 가져갈 수 있습니다.

플러스 카드 더미에 '숫자 1' 물고기 카드를 가장 많이 가지고 있는 플레이어가 보너스 카드 C(10점)를 가져갑니다. 만약에 동률일 경우, 각각 5점씩 나눠 가집니다.

D~I 보너스 카드는 게임 중에 가장 먼저 조건을 달성한 플레이어가 가져가며, 다른 플레이어가 빼앗아 갈 수 없습니다.



보너스 카드 D 5장 중 4장이 스트레이트로 (1, 2, 3, 4 또는 2, 3, 4, 5 또는 3, 4, 5, 6) 이루어진 카드를 가져가는 플레이어가 보너스 카드 D(10점)를 가져갑니다. 가져가는 카드의 배열 순서와 상관없이 4장의 카드가 연속된 숫자를 포함하면 됩니다. 카드를 **플러스 카드 더미**로 가져가는 **마이너스 카드 더미**로 가져가는 상관없습니다. 색깔 또한 상관없습니다.



보너스 카드 E

카드를 가져갈 때 **플러스 점수**보다

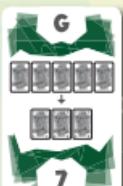
マイ너스 점수가 많다면, 보너스 카드 E(10점)를 가져갑니다. 즉, 이번에 가져가는 카드의 점수 총합이 **マイ너스**가 되어야 합니다.



보너스 카드 F

카드를 가져갈 때 **플러스 점수**와 **マイ너ス 점수**가 같다면, 보너스 카드 F(7점)를 가져갑니다.

즉, 이번에 가져가는 카드의 점수 총합이 정확히 0이 되어야 합니다.



보너스 카드 G

1, 2, 3 카드로만 이루어진 한 줄의 카드를 가져가는 플레이어가 보너스 카드 G(7점)를 가져갑니다.



보너스 카드 H

한 가지 색깔로만 이루어진 한 줄의 카드를 가져가는 플레이어가 보너스 카드 H(7점)를 가져갑니다.



보너스 카드 I

두 가지 색깔로만 이루어진 한 줄의 카드를 가져가는 플레이어가 보너스 카드 I(7점)를 가져갑니다.



© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com

