

DEKALKO

LET'S DRAW! 데칼코



게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.

www.happybaobab.com

세상에서 가장 쉬운 드로잉 게임!

1. 게임의 준비

- 1 각 플레이어는 그림판 1개, 보드 마커 1개, 지우개 1개를 각각 받습니다.
- 2 양면으로 된 사진 카드를 잘 섞어 테이블 가운데 더미를 만들어 둡니다.
- 3 게임을 진행하는 인원수에 따라 아래와 같이 가림막 카드를 준비합니다.

3인 - 1, 2, 3

4인 - 1, 2, 3, 4

5인 - 1, 2, 2, 3, 4

6인 - 1, 2, 2, 3, 3, 4

1점이 적힌 카드를 가장 아래에 두고, 가장 높은 점수가 적힌 카드가 가장 위에 오도록 정렬하여 더미를 만듭니다.

- 4 가림막 카드 더미는 테이블 가운데 놓습니다.
- 5 점수 패드에 현재 게임을 진행하는 사람들의 이름을 적고 테이블 한쪽에 둡니다.

4인 가림막
준비 예시



3

4인 플레이 준비 예시



게임 구성물 양면 사진 카드 100장, 가림막 카드 6장, 그림판 6개, 보드 마커 6개, 지우개 6개, 점수 패드 1개

II. 게임의 목적

그림판에 사진 카드를 넣고 사진을 따라 그립니다. 빨리 그리면서도 남들이 맞힐 수 있게 그리는 게 포인트!
정해진 라운드를 진행 후 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

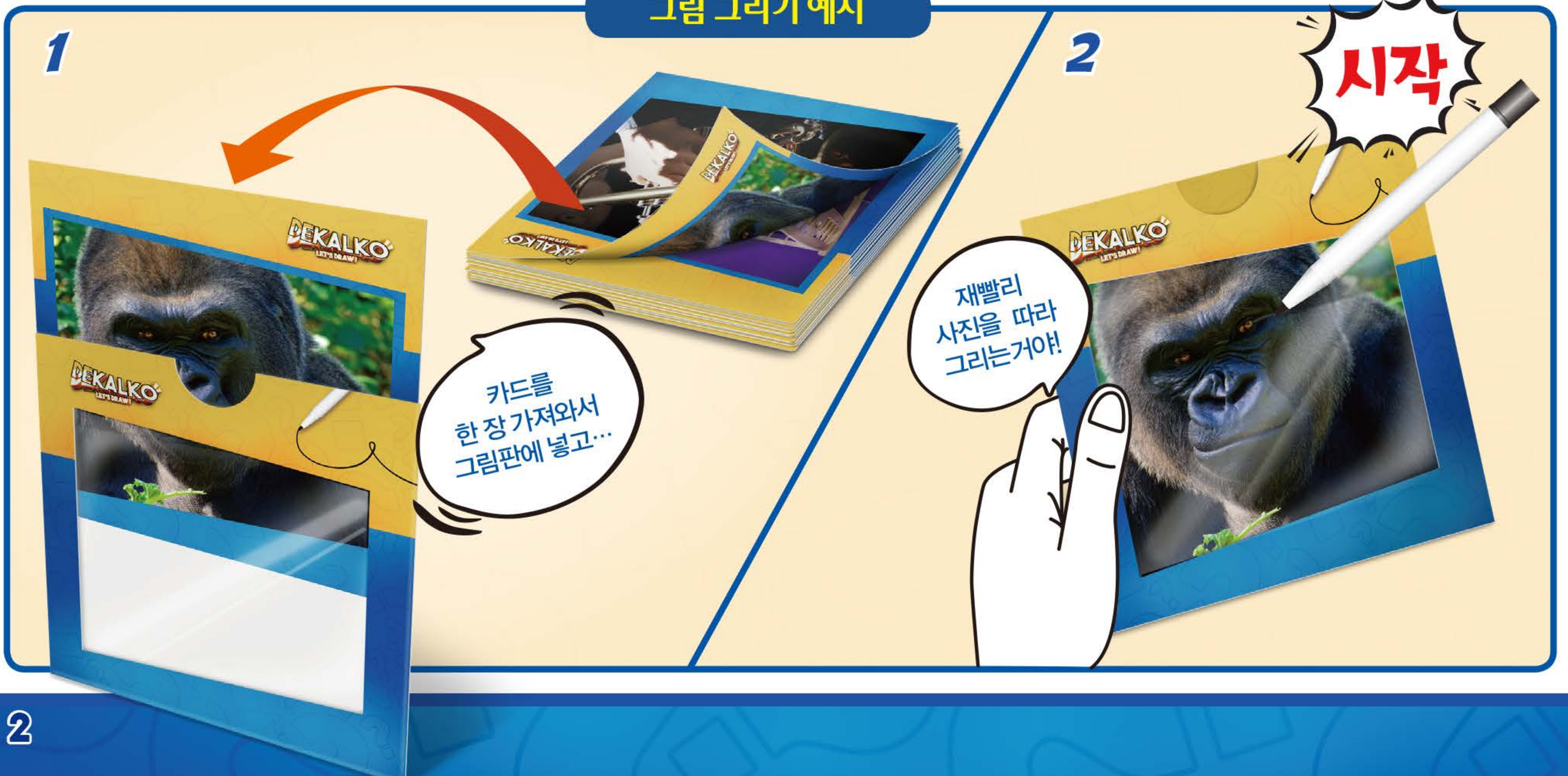
III. 게임의 진행

한 라운드는 ① 그림 그리기 → ② 그림 공개 → ③ 점수 계산 순으로 진행합니다.
한 게임은 3~4명이 진행할 경우 5라운드, 5~6명일 경우 4라운드를 진행합니다.

① 그림 그리기

- ① 모든 플레이어는 그림판을 한 손에 듭니다.
- ② 사진 카드 더미에서 카드를 한 장을 가져옵니다. 가져온 카드의 뒷면이 그려야 할 면입니다. 따라서 뒷면이 다른 사람들에게 보이지 않도록 그림판에 끼웁니다.
- ③ “시~작!”을 외치고, 모두가 동시에 그림판에 보이는 사진을 따라 그림을 그립니다. 그림을 그릴 때도 다른 사람들이 자신의 그림을 볼 수 없도록 그림판을 손에 들고 그립니다.
중요 그림을 그릴 때 사진에 보이는 것만 그려야 합니다. 생략은 가능하지만 없는 것을 추가로 그리는 것은 안 됩니다.
- ④ 남들이 알아볼 수 있을 정도로 충분히 그림을 그렸다고 생각되면, 테이블 가운데 놓인 가림막 카드 더미의 맨 윗장을 가져와 그림판에 넣습니다. 그리고 모든 플레이어가 그림을 그릴 때까지, 자기 그림판은 테이블에 뒤집어 둡니다.
참조 가림막 카드를 그림판에 넣은 뒤에는 더 이상 그림을 수정할 수 없습니다.

그림 그리기 예시





2 그림 공개

- 1 모든 플레이어가 그림판에 가림막 카드를 넣었다면 가장 높은 점수가 적힌 가림막 카드를 가져간 플레이어부터 자신이 그린 그림을 공개합니다.
- 2 “하나, 둘, 셋!”을 외치고 그림을 공개하면, 나머지 플레이어는 재빨리 정답을 외칩니다. 정답을 외칠 수 있는 기회는 플레이어당 단 한 번입니다.
- 3 누군가 정답을 맞았다면, 가림막 카드를 빼고 사진 카드와 겹쳐진 그림을 공개합니다.
 그림을 그린 사람은 가림막 카드를 자기 앞에 두고, 자신이 그린 사진 카드는 정답을 맞힌 사람에게 줍니다.
참고 2명 이상의 플레이어가 동시에 정답을 외쳤다면 더 낮은 점수가 적힌 가림막 카드를 가진 플레이어가 사진 카드를 가져갑니다. 만약 동시에 정답을 외친 플레이어의 가림막 카드에 적힌 점수가 같다면, 그림을 그린 사람과 시계방향으로 더 가까운 플레이어가 사진 카드를 가져갑니다.
- 4 아무도 정답을 맞히지 못했다면, 가림막 카드를 빼고 사진 카드와 겹쳐진 그림을 공개합니다. 그리고 가림막 카드는 테이블 가운데 돌려놓고, 가림막 카드 점수는 얻지 못합니다. 자신이 그린 사진 카드는 상자에 돌려놓습니다.
- 5 모든 플레이어가 높은 점수가 적힌 가림막 카드를 가져간 순으로 1~4 단계를 똑같이 진행합니다. 같은 점수가 적힌 가림막 카드의 경우 더 어린 사람이 먼저 진행합니다.
- 6 모든 플레이어가 그림을 공개했다면 3 점수 계산 단계로 넘어갑니다.

그림 공개 예시



3 점수 계산

1 다음 항목을 모두 더한 점수가 이번 라운드의 점수가 됩니다.

· 내 앞의 가림막 카드에 적힌 점수 · 획득한 사진 카드 1장당 2점

중요 자신이 그린 그림의 정답을 아무도 맞이지 못한 경우, 가림막 카드의 점수를 받을 수 없습니다.

2 점수 패드에 각자 이번 라운드에 받은 점수를 적습니다.

한 라운드 점수 계산 예시

나래

사진 카드 1장 : 2점
가림막 카드(4) : 4점

총 6점

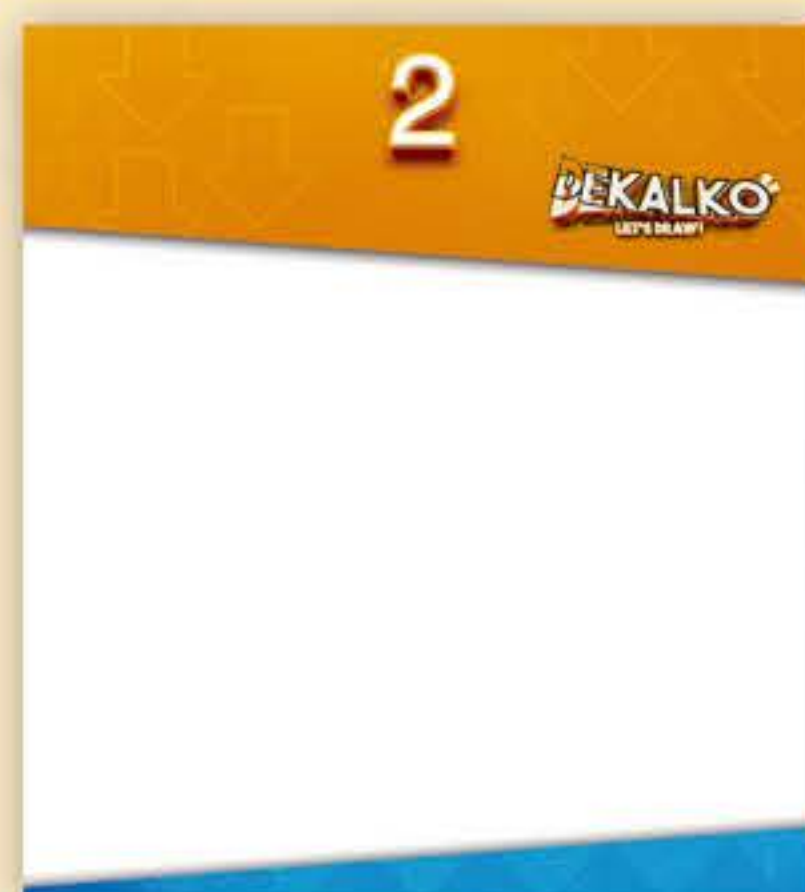


2

단비

사진 카드 0장 : 0점
가림막 카드(2) : 2점

총 2점

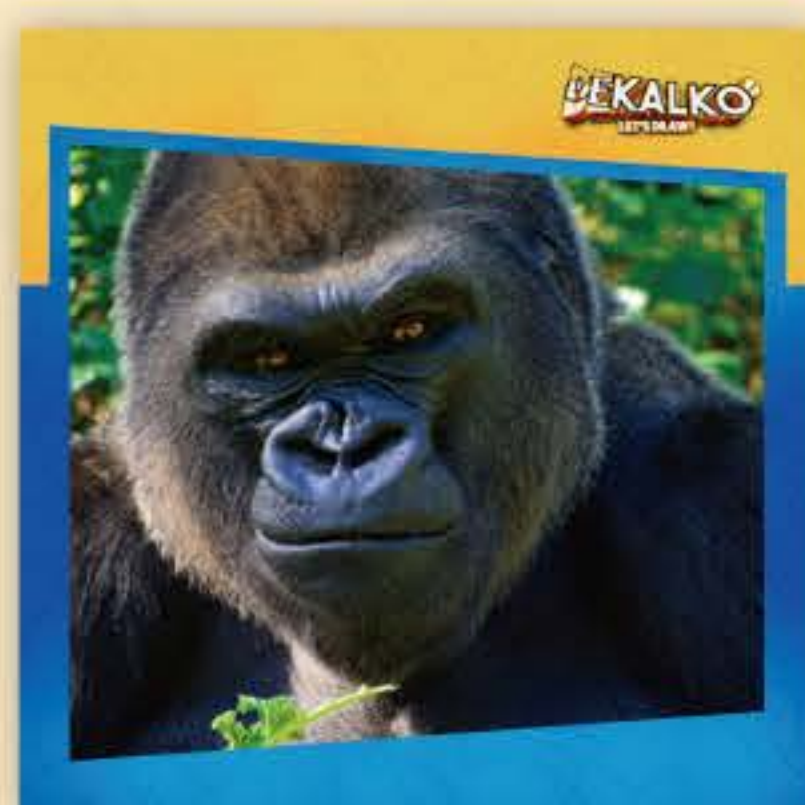


1

한결

사진 카드 1장 : 2점
가림막 카드 (1) : 1점

총 3점



Round	나래	단비	한결	푸름
1st	6	2	3	2
2nd				
3rd				
4th				
5th				
Total				

푸름이는 그림을 빨리 그려 '3'이 적힌 가림막 카드를 가져왔지만, 푸름이가 그린 그림의 정답을 아무도 맞이지 못했습니다. 푸름이는 가져온 가림막 카드를 테이블 가운데 돌려놓고 가림막 카드 점수는 얻지 못합니다.

점수 계산까지 진행하고 나면, 이번 라운드에 사용한 사진 카드는 상자로 돌려놓습니다. 가림막 카드는 다시 게임의 준비와 같이 정렬해 둡니다.

그리고 1 그림 그리기 ~ 3 점수 계산 단계를 게임이 끝날 때까지 반복합니다.

4 게임의 종료

3~4인이 게임을 진행할 경우 5라운드, 5~6인의 경우 4라운드를 진행하고 나면 각 라운드에 받은 점수를 모두 더합니다. 가장 점수가 높은 사람이 승리합니다. 동점이라면 마지막 라운드에 더 높은 점수를 받은 플레이어가 승리합니다. 이 또한 동점이라면 마지막 라운드 바로 전 라운드의 점수가 높은 플레이어가 승리합니다.

Credits

개발 : Roberto Fraga & Sébastien Decad

편집 : Ian Parovel

제작 : (주)행복한바오밥

유통 : (주)행복한바오밥

www.happybaobab.com

© 2019 Happy Baobab Co., Ltd.
All rights reserved.