

# 무당벌레 땡그리나

게임 설명서



## 동화책 읽기

- 게임을 시작하기 전에, 먼저 아이와 함께 동화책을 읽으며 땡그리나와 모험을 할 수 있어요.
- 아이의 손에 무당벌레 땡그리나 인형을 끼우세요. 그리고 책을 읽기 시작합니다.
- 책을 읽다보면 땡그리나가 점을 얻게 될거예요. 그 때마다 같은 색깔 점을 인형 등에 붙여주세요.
- 그럼 이제, 점 없이 태어난 무당벌레 땡그리나와 함께 숲속 모험을 떠나볼까요?

## I. 게임 구성물



땡그리나 인형 1개



주사위 1개



4가지 색깔 점 토큰 12개  
(주황, 노랑, 초록, 파랑 각 3개씩)

## II. 게임 준비

- 책 뒷면을 게임판으로 사용합니다. 게임판의 점선으로 표시된 곳에 점 토큰을 무작위로 올려놓습니다.
- 가장 어린 사람부터 주사위를 굴립니다.
- 주사위를 굴려 땡그리나가 나오면, 그 사람이 인형을 가져가서 손에 낍니다.
- 땡그리나 인형을 가진 사람의 왼쪽에 앉은 사람이 주사위를 가져갑니다. 이제 게임을 시작합니다.

### III. 게임 진행

땡그리나를 가진 사람의 왼쪽에 앉은 사람부터 주사위를 굴립니다. 주사위에 나온 면에 따라 다음 중 한 가지 일이 일어납니다. 그런 뒤, 시계방향으로 다음 사람이 차례를 진행합니다.

#### 1 색깔만 있는 면이 나오면, 땡그리나가 점을 얻어요!

- ① 주사위와 같은 색깔 점 1개를 땡그리나의 등에 붙여줍니다.
- ② 땡그리나를 가지고 있는 사람은 점을 붙여준 사람에게 “고마워!”라고 말합니다.

#### 2 땡그리나만 있는 면이 나오면, 땡그리나가 다른 사람에게 날아가요!

- ① 주사위를 굴린 사람 손에 땡그리나가 없다면, 땡그리나를 가져와 손에 끼웁니다.
- ② 주사위를 굴린 사람 손에 땡그리나가 있다면, 땡그리나를 왼쪽 사람에게 줍니다.  
**중요** 만약 주사위에 나온 색깔 점이 남아있지 않으면, 주사위에 땡그리나가 나온 것처럼 행동합니다.

#### 3 노란색 땡그리나가 있는 면이 나오면:

땡그리나의 등에 노란색 점을 붙이거나,  
땡그리나를 다른 곳으로 날아가게 할 수 있습니다.



예 1 지금 땡그리나를 가지고 있지 않아서,  
땡그리나가 있는 면이 나온 것처럼  
내 손으로 가져오기로 합니다.

예 2 지금 땡그리나를 가지고 있기 때문에,  
색깔만 있는 면이 나온 것처럼  
노란색 점을 등에 붙이기로 합니다.

### IV. 게임 종료

땡그리나의 등에 점 7개가 모두 붙으면 즉시 게임이 끝납니다.  
게임이 끝날 때 땡그리나를 손에 가지고 있는 사람이 승리합니다.

#### Credits

게임 개발  
Anja Dreier-Brückner

그림  
Camille Tisserand

글쓰기  
임서경

아트 디렉터  
Ian Parovel