

게임 설명서



10+



3-6



20'

블리츠

# Blitz!

## 한글자



게임 설명 영상

Andrew Innes



YAHOO  
LOUNGE

## ◎ 게임 구성물

카드 120장

받침 있는 글자  
60장



받침 없는 글자  
60장



## ◎ 게임 목표

1명씩 돌아가면서, 카드 더미에 놓인 카드를 1장씩 자기 앞에 공개합니다. 같은 무늬의 카드가 2장이 되면 **1대 1 <스피드 단어 연상 대결>**이 펼쳐집니다. 상대방 카드의 글자로 시작하는 단어를 빠르게 외칩니다. 먼저 외친 플레이어가 상대방 카드 1장을 가져옵니다. 카드를 가장 많이 모은 플레이어가 승리합니다.

## ◎ 게임 준비

- ▶ 받침 있는 글자와 받침 없는 글자 세트 중, 이번 게임에서 사용할 세트를 선택합니다. 남은 세트는 이번 게임에서 사용하지 않으니 상자에 돌려놓습니다.
- ▶ 선택한 카드 세트를 잘 섞은 뒤, 2개의 더미로 나눕니다.
- ▶ 두 카드 더미를 뒷면이 보이게 테이블 중앙에 놓습니다. 이 두 더미를 [중앙 더미]라고 부릅니다. 두 더미 사이의 간격을 벌려, 와일드 카드를 놓을 공간을 만들어 둡니다.



## 게임 진행

가위바위보로 선 플레이어를 정합니다.

선 플레이어는 원하는 [중앙 더미]에서, 맨 위에 있는 카드를 재빨리 뒤집어 앞면이 보이도록 자기 앞에 놓습니다.



카드를 뒤집을 때는, 카드 윗부분을 잡고 다른 플레이어들이 동시에 카드를 볼 수 있도록 넘겨야 합니다.



이제부터 시계 방향으로 돌아가며 게임을 진행합니다. 자기 차례가 되면 원하는 [중앙 더미]에서, 맨 위 카드를 1장 뒤집어 자기 앞에 놓습니다. 각 카드에는 글자와 무늬가 있습니다.



글자

무늬

글자

▶ 펼쳐진 카드에 따라 다음과 같이 진행합니다.

1 펼쳐진 카드의 무늬가 이미 공개된 다른 플레이어들의 카드와 다르다면, 다음 플레이어의 차례로 넘어갑니다.

2 펼쳐진 카드의 무늬가 다른 플레이어 앞에 있는 카드와 같다면, 1대 1 <스피드 단어 연상 대결>이 시작됩니다.

**참고** 카드를 뒤집어서 자기 앞에 놓을 때, 자기 앞에 이미 놓인 카드가 있다면 앞면이 보이도록 한 더미로 겹쳐서 놓습니다. 이 카드 더미를 [플레이 더미]라고 부릅니다.

4인 플레이 예시





## 스피드 단어 연상 대결

같은 무늬의 카드 2장이 나타나면 해당 플레이어들은 '스피드 단어 연상 대결'을 펼칩니다. 블리츠에서는 항상 2명이 1대 1로 대결을 펼칩니다. 상대방 카드의 글자로 시작하는 단어를 먼저 말해야 합니다. 단어를 먼저 말한 플레이어가 대결에서 승리하고 상대방의 [플레이 더미] 맨 위 카드 1장을 가져옵니다. 가져온 카드는 자기 앞에 놓인 [플레이 더미] 뒤쪽에 카드를 뒷면으로 보관합니다. 이 더미를 [점수 더미]라고 부릅니다. [점수 더미]에 보관한 카드는 빼앗기지 않습니다. 마지막으로 카드를 펼친 플레이어의 다음 플레이어부터 차례를 진행합니다.

예시



## 와일드카드

만약 와일드 카드를 펼쳤다면, 두 [중앙 더미] 사이에 놓습니다. 이제부터 단어를 말할 때, 와일드 카드에 표시된 규칙을 따라야 합니다. 또한, 같은 무늬의 카드 뿐만 아니라, 와일드 카드에 표시된 2개의 무늬에 대해서도 <스피드 단어 연상 대결>을 합니다.

예시

와일드 카드가 새로 펼쳐졌습니다. 와일드 카드에 A와 B 무늬가 표시되어 있기 때문에, 즉시 윤후와 민호는 스피드 단어 연상 대결을 진행합니다. 와일드 카드 규칙에 맞게 떠오르는 단어를 빠르게 외칩니다.



와일드 카드는 새로운 와일드 카드가 나오기 전까지 계속 효과를 발휘합니다. 새로운 와일드 카드가 나오면 기존 와일드 카드를 덮어 놓습니다. 이제 덮인 카드의 규칙은 사라지고, 새로 펼쳐진 와일드 카드의 규칙만 적용됩니다. 그리고 와일드 카드를 펼친 플레이어는 [중앙 더미]에서 카드 1장을 다시 펼칩니다.



## ▶ 와일드 카드 규칙



상대방 카드의 글자로 시작하는 두 글자 단어를 말합니다.



상대방 카드의 글자로 시작하는 세 글자 단어를 말합니다.



상대방 카드의 글자로 시작하는 네 글자 이상인 단어를 말합니다.



상대방 카드의 글자로 끝나는 단어를 말합니다.



상대방 카드의 글자가 첫 글자나 끝 글자가 아닌, 단어 가운데에 들어가는 단어를 말합니다.



상대방 카드의 글자로 시작하는 단어 2개를 말합니다.



## 유의 사항

### ▶ 연속 대결

대결이 일어난 후에, 연달아 대결 상황이 발생할 수 있습니다. 대결에서 진 플레이어가 카드를 빼앗기면, 빼앗긴 카드의 아래에 있던 카드가 공개됩니다. 이때 같은 무늬의 카드 2장 혹은 와일드 카드에 나와 있는 두 무늬의 카드가 나타나면 '스피드 단어 연상 대결'이 또 펼쳐집니다. 모든 대결이 다 끝나고 대결이 더 일어나지 않으면, 마지막으로 카드를 펼친 플레이어의 다음 플레이어가 [중앙 더미]에서 새로운 카드 1장을 펼치고 게임을 계속 진행합니다.

### ▶ 재대결

대결 하는 두 플레이어가 동시에 답을 말한 경우 재대결을 합니다. 두 플레이어를 제외한 다른 플레이어가 [중앙 더미]에서 카드 1장을 새로 펼칩니다. 재대결을 하는 두 플레이어는 새로 펼쳐진 카드를 보고 정답을 먼저 외쳐야 합니다. 재대결의 승자는 패자의 [플레이 카드] 더미 맨 위 카드 1장을 가져옵니다.

만약 재대결을 위해 펼친 카드가 와일드 카드라면, 해당 카드는 무시하고 새로운 카드를 펼칩니다. 재대결이 끝나면 재대결에 사용한 카드는 [중앙 더미]에 섞어 넣습니다.

## ▶ 정답

명사인 단어를 정답으로 말합니다. 사람 이름, 지명, 상표 등의 고유 명사도 가능합니다. 새롭게 만들어낸 단어는 정답으로 인정되지 않습니다. 애매한 경우에는 사전에서 검색하거나, 정답을 외친 플레이어를 제외한 플레이어끼리 투표를 해서 결정합니다. 투표를 했다면, 동점인 경우에도 정답으로 인정합니다. 한 번 외친 단어는 게임을 하는 동안 다시 사용할 수 없습니다. 본인의 대결이 아닐 때에는 정답 단어를 알려주거나 말하지 않습니다.

## ◎ 게임 종료

[중앙 더미] 2개 모두에 남은 카드가 없으면 게임이 종료됩니다. 각자의 [점수 더미]에 카드가 가장 많은 플레이어가 승리합니다.



“스피드” 단어연상 게임  
블리츠 클래식



YAHOO  
LOUNGE

ANOMIA  
PRESS

블리츠(원제 ANOMIA)는  
미국 Anomia Press LLC 와의  
라이선스 계약으로 출판되었습니다.