

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지와 유튜브에서
게임 설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

REINER KNIZIA

페타 피츠



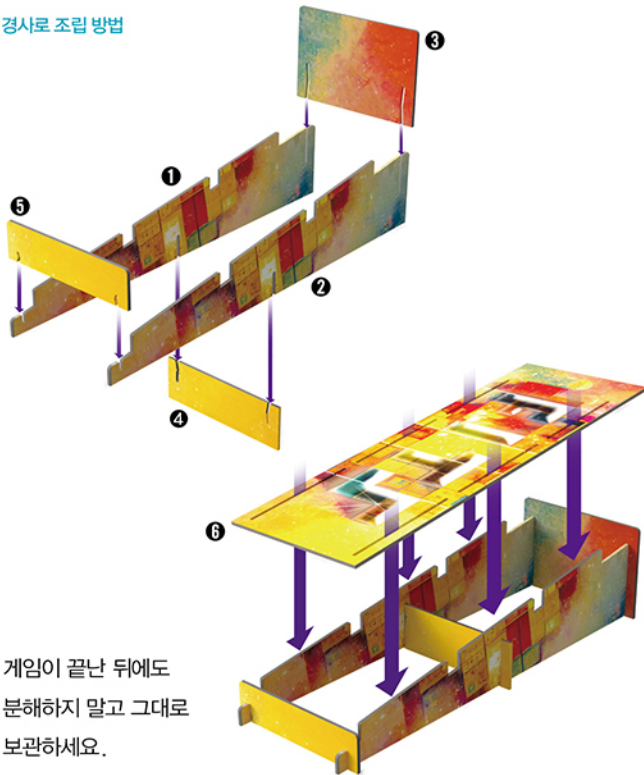
I. 게임 목표

다양한 모양의 블록 타일을 게임 보드에 배치하세요. 게임 보드별 규칙에 따라 블록 타일을 배치하여 최대한 높은 점수를 획득하세요!

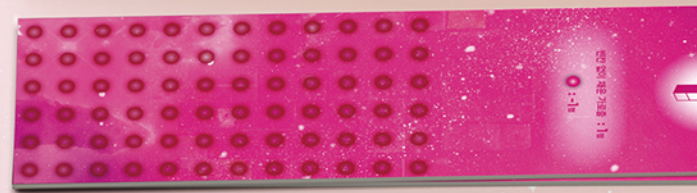
II. 게임 준비

- 1 각 플레이어는 경사로 1개와, 선택한 색의 게임 보드 및 타일을 받습니다.
- 2 이번 게임에서 사용할 게임 보드 2개를 결정합니다(피츠를 처음 플레이한다면 ①/② 및 ③/④ 게임 보드를 사용하는 것이 좋습니다). 한 게임 동안 모든 플레이어는 동일한 게임 보드를 사용하게 됩니다. 사용하지 않는 게임 보드는 게임 상자에 넣어 놓습니다.
- 3 시작 카드와 블록 카드를 각각 섞어서 더미를 만듭니다. 두 카드 더미를 테이블 중앙에 뒷면이 보이도록 놓습니다.
- 4 점수 기록지를 준비합니다.

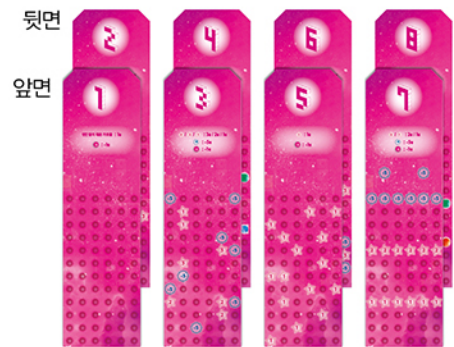
경사로 조립 방법

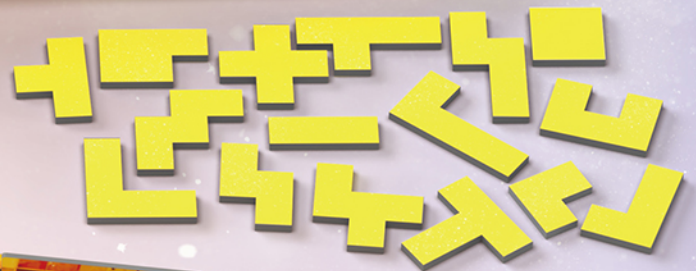


게임이 끝난 뒤에도 분해하지 말고 그대로 보관하세요.



게임 보드에는 1번부터 8번까지 번호가 표시되어 있습니다.
보드 2번부터 8번에는 점수 계산에 관련된 다양한 기호가 표시되어 있습니다.
(7페이지의 **점수 계산** 항목 참고)





블록 카드 16장

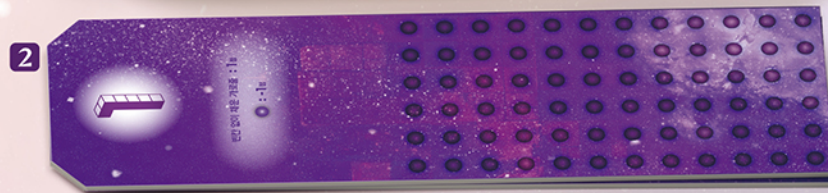
3



시작 카드 4장

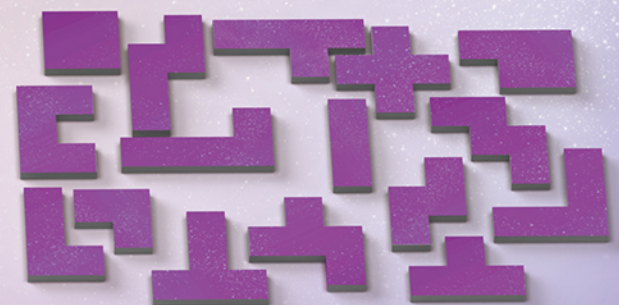


1 경사로 4개



2

양면 게임 보드 16개 (각 플레이어마다 4개)



4

선수	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				

점수 기록지 1묶음

블록 타일 64개 (각 색상당 16개)

III. 게임 방법

게임은 총 4라운드를 진행합니다. 각 라운드는 다음 단계를 순서대로 진행합니다.

1 라운드 준비 → 2 시작 블록 타일 배치 → 3 블록 카드 공개 및 블록 타일 배치

(모든 블록 카드를 공개할 때까지 3을 반복)
모든 블록 타일을 사용하고 난 뒤, 라운드 점수를 계산합니다.

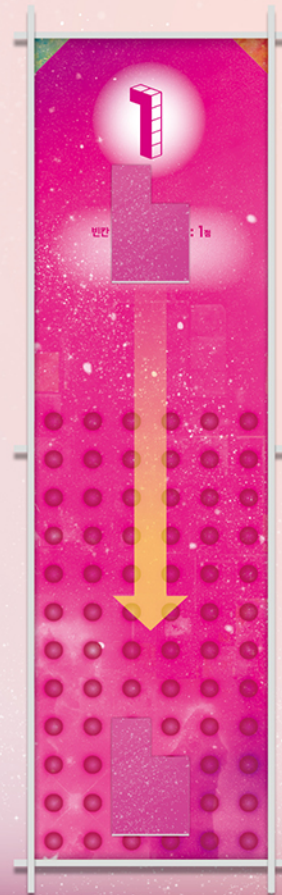
1 라운드 준비

- 1 첫 번째 라운드에는 가장 작은 번호의 게임 보드를 사용합니다. 두 번째 라운드부터는 아직 사용하지 않은 게임 보드 중에서 그 다음으로 작은 번호의 게임 보드를 사용합니다.
- 2 경사로에 게임 보드를 올려놓습니다. 보드 번호가 위로 향하도록 놓습니다.
- 3 각 플레이어는 시작 카드 1장씩을 받습니다. 남은 시작 카드는 이번 라운드에는 사용하지 않습니다.



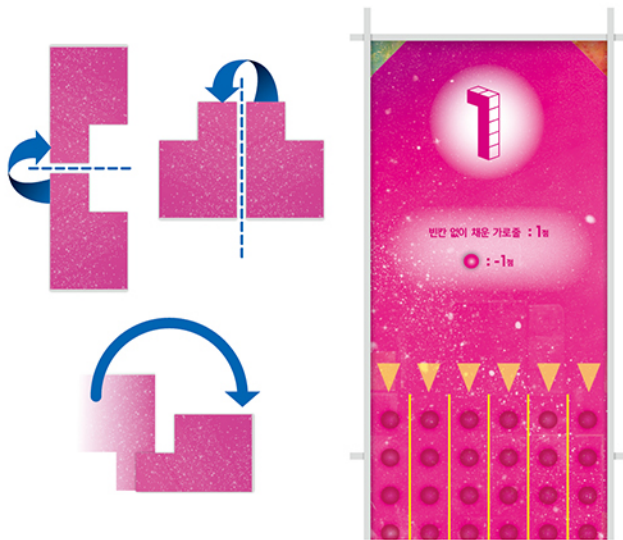
2 시작 블록 타일 배치

- 1 각 플레이어는 각자의 블록 타일 중에서, 자기 시작 카드에 표시된 블록 타일을 찾습니다.
참고 시작 카드는 라운드가 끝날 때까지 자기 앞에 가지고 있습니다.
- 2 경사로 위쪽에 타일을 놓고, 바닥에 닿을 때까지 경사로 아래쪽으로 쭉 내립니다. 이때, 다음 **타일 배치 기본 규칙**을 따라야 합니다.

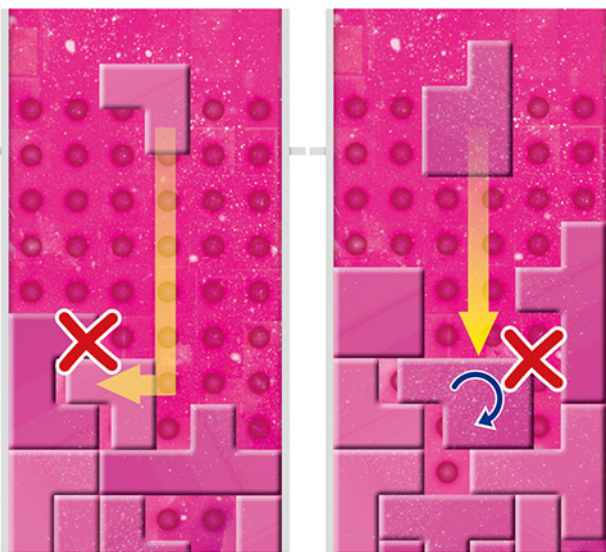


타일 배치 기본 규칙

- 타일을 뒤집거나 회전시킬 수 있습니다. 내려갈 열을 선택한 뒤, 아래로 쪽 내립니다.

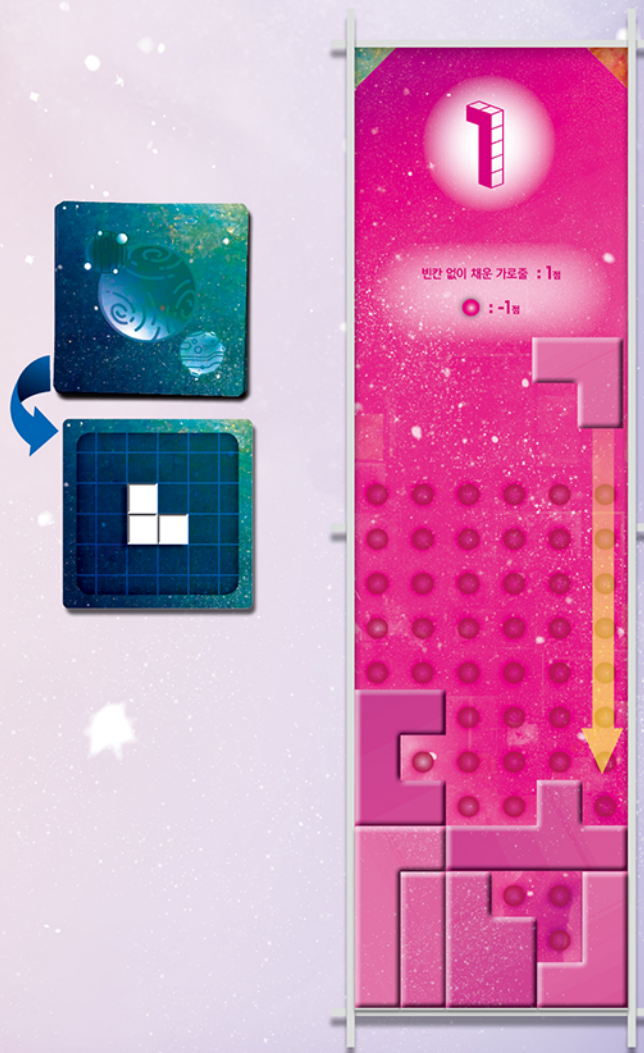


- 주의 타일이 경사로를 내려가는 동안에는 타일이 내려가는 열을 바꾸거나, 타일을 회전시키거나 뒤집을 수 없습니다.



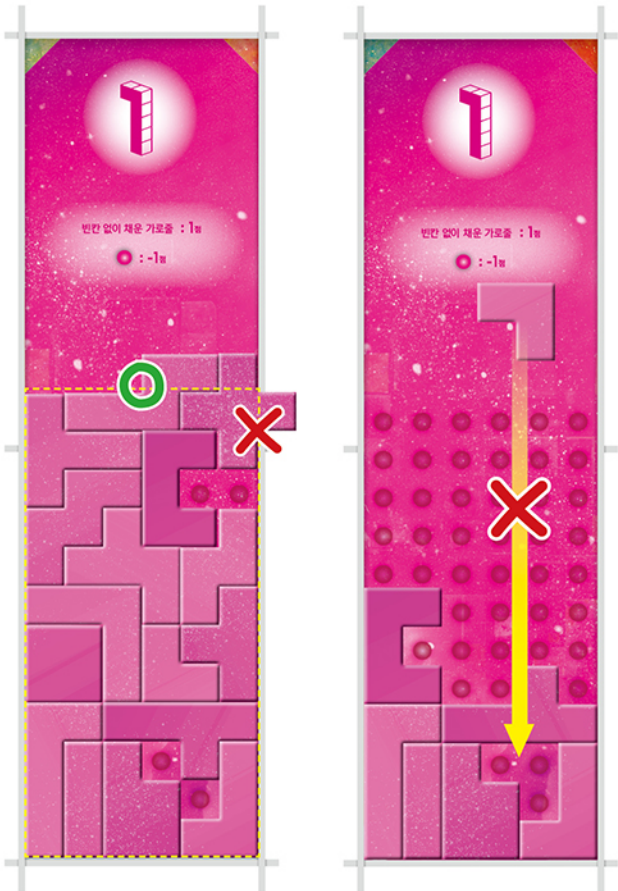
3 블록 카드 공개 및 블록 타일 배치

- 1 모든 플레이어가 시작 타일을 배치하면 블록 카드 더미의 첫 번째 카드를 펼칩니다. 각 플레이어는 해당하는 타일을 찾아서 경사로에 놓습니다.
 - 2 타일이 경사로의 아래쪽 끝에 도달하거나, 이미 배치된 다른 블록 타일과 만날 때까지 아래로 내립니다.
- 주의 타일을 배치할 때는 항상 **타일 배치 기본 규칙** 과 함께, 다음 페이지의 **중요** 를 따라야 합니다.



중요

- 공개된 블록 카드가 플레이어의 시작 카드와 같으면, 해당 플레이어는 이번 차례에는 블록 타일을 배치하지 않습니다.
- 블록 타일을 배치하고 싶지 않으면, 배치하지 않고 옆에 치워 놓을 수 있습니다.
 - 참고 원한다면 몇 개든 블록 타일을 배치하지 않을 수 있습니다. 하지만 각 라운드 동안 모든 블록 카드는 한번씩만 나타나므로, 치워둔 타일은 해당 라운드 동안에는 다시 사용할 수 없습니다.
- 블록 타일은 경사로의 왼쪽이나 오른쪽은 넘어갈 수 없고, 게임 보드의 가장 위쪽 칸은 넘어갈 수 있습니다.
- 배치된 블록 타일 아래쪽의 빈칸에는 타일을 놓을 수 없습니다.



- 3 모든 플레이어가 블록 타일을 배치하면 다음 카드를 펼칩니다. 이제 모든 플레이어는 새로 펼쳐진 카드에 표시된 블록 타일을 찾아서 그 타일을 배치합니다. 마지막 블록 카드를 펼치고 타일을 배치할 때까지 이 과정을 반복합니다.

라운드 종료

블록 카드를 모두 사용하면 라운드가 종료되고 라운드 점수를 계산합니다. 점수 기록지에 각 플레이어의 점수를 기록합니다. (다음 페이지의 **점수 계산** 을 참고하세요.)

라운드 \ 이름	에드	앤드류	에밀리	사라
1	7	5	6	8
2				

다음 라운드 시작

- 1 각 플레이어는 다음으로 작은 번호의 게임 보드를 경사로에 놓습니다.
- 2 시작 카드와 블록 카드를 각각 다시 섞습니다.
- 3 각 플레이어는 새로운 시작 카드를 1장씩 무작위로 받고 다음 라운드를 시작합니다.

IV. 게임 종료

4라운드가 끝나면 게임이 종료되며, 각 라운드의 점수를 모두 더하여 최종 점수를 계산합니다. 가장 높은 점수를 기록한 플레이어가 승리합니다. 동점이라면 함께 승리의 기쁨을 누립니다.

4 번 보드 | 특별 점수 계산

- 같은 종류 기호 2개가 모두 보이는 쌍마다 3점 획득
- 1개만 보이는 기호 종류마다 3점 감점

점수 계산 예시

1. 빈칸 점수 계산 : **-4점**

2. 특별 점수 계산

$$3 \text{ (red)} + 3 \text{ (yellow)} + 3 \text{ (blue)} - 3 \text{ (green)} = 6 \text{ 점}$$

총 라운드 점수 : **2점**



11 번 보드 | 특별 점수 계산

- 같은 종류 기호가 정확히 2개만 보이는 쌍마다 3점 획득
- 1개 또는 3개가 보이는 기호 종류마다 3점 감점

점수 계산 예시

1. 빈칸 점수 계산 : **-1점**

2. 특별 점수 계산

$$3 \text{ (purple)} + 3 \text{ (red)} - 3 \text{ (green)} - 3 \text{ (blue)} = 0 \text{ 점}$$

총 라운드 점수 : **-1점**



Credits

Reiner Knizia

Ian Parovel

© Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

