

번역: 평그리얌 (seongyo.lee@gmail.com)

NOCH MAL!

(Again!, 다시 한 번! or 한 번 더!)

Inka & Markus Brand의 독창적인 주사위 게임으로 8세 이상, 1-6명이 이용 가능

짧은 게임 소개

플레이어는 가장 먼저 열의 모든 상자와 동일한 색상의 모든 상자를 체크하여 점수를 얻습니다. 다른 상자에 연결된 상자만 확인하면 됩니다.

다른 플레이어가 완성하기 전 먼저 열을 완성해야 합니다! 각 열에 대한 첫 번째 완성은 해당 열을 두 번째로 완성하는 것보다 많은 점수를 받습니다. 완성된 열에 대한 점수 외에도 동일한 색상의 모든 상자를 체크하면 보너스를 받을 수 있습니다. 한 플레이어가 두 가지 색상의 상자를 모두 체크하면 게임이 끝납니다.

준비

플레이어 당 한 장의 게임 시트를 받습니다.

게임 플레이

시작 플레이어를 결정하십시오. 그는 처음으로 6 개의 주사위를 모두 던질 활성 플레이어입니다. 이제 활성 플레이어는 하나의 색 주사위와 한 개의 숫자 주사위를 선택해 앞면에 놓습니다. 그는 자신의 시트에서 해당 상자를 확인합니다(그림 참조). 다른 플레이어는 나머지 4 개의 주사위 중 어떤 조합 (1 색 주사위와 1 숫자 주사위)을 선택할 수 있으며 자신의 시트에서 해당 상자를 선택해 체크할 수 있습니다. "활성 플레이어"가 아닌 모든 플레이어는 나머지 4 개의 주사위 중 하나를 자유롭게 선택할 수 있습니다. 항상 제거되는 유일한 주사위는 활성 플레이어가 선택한 주사위입니다.

! 예외: 첫 3 턴 (처음 세 명의 활성 플레이어)의 경우, 모든 플레이어는 던진 주사위 6 개 중 하나의 숫자와 색상의 조합을 선택하여 정확히 하나의 색상과 숫자 주사위의 조합을 선택하고 자신의 시트의 해당 상자에 체크합니다. 플레이어들은 동일한 조합을 선택할 수 있습니다. (첫 3턴은 활성 플레이어가 주사위를 가져가지 않음)

플레이어 시트

열: A 부터 O 체크 시작 열: H

별표 상자: 게임 종료 시 체크를 못한 곳은 벌점

승점: 가장 먼저 열을 완성한 플레이어를 위한 점수가 표시되어 있음

승점: 먼저 완성한 이를 제외한 나머지 플레이어들을 위한 점수

조커 사용여부 체크 모든 색상의 완성 보너스 및 게임 종료 시 득점을 기재함

BONUS = A-O + (+1) + (-2) - TOTAL =

5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

! ! ! ! ! ! ! !

Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de

패스: 플레이어는 항상 어떤 조합도 사용하지 않기로 결정할 수 있습니다. 주사위를 선택하지 않는 것이죠. 이것은 활성 플레이어에도 적용됩니다. 활성 플레이어가 주사위를 갖지 않기로 결정하면, 다른 플레이어들은 6 개의 주사위 모두를 조합에 사용할 수 있으며, 이로 인해 더 많은 선택지를 갖습니다.

조합 및 체크 상자를 선택하세요.

체크 상자에 체크를 하려면 플레이어는 항상 한 개의 색상 표시 주사위와 한 개의 숫자 표시 주사위 조합을 선택해야만 합니다. 그 후 시트의 상자를 확인해야 합니다.

예: 플레이어가 "파란색"과 "2"를 선택합니다. 그는 이제 인접한 파란색 상자 2개를 확인해야 합니다.

다음 규칙 적용:

- X 게임을 시작할 때 첫 번째 체크 상자는 H 열에 있어야 합니다. 그러나 체크 상자가 연결되어 있고 같은 색에서 체크 되어지는 한 그 턴 동안 수행된 체크는 다른 열로 퍼질 수 있습니다. (H열에서 좌우로 이어지는 같은 색상을 체크 가능)
- X 체크는 적어도 하나의 이미 체크한 상자와 수평 또는 수직으로 인접하거나 시작 열 (H)에서 시작해야 합니다. 대각선으로만 접촉하는 상자는 인접한 상자라고 계산하지 않습니다.
- X 주사위에 표시된 숫자와 정확히 일치하는 상자 수를 체크해야 합니다.
- X 차례에 이루어진 모든 체크는 하나의 "덩어리"로 서로 연결되어야 합니다.
- X 여러 상자로 이뤄진 하나의 색 덩어리를 완전히 채울 필요는 없습니다.
- X 한 번에 5 개를 초과한 상자를 체크할 수 없습니다. 조커는 "6"이 될 수 없습니다.
- X 한 턴에 같은 색의 두 개의 분리된 색 상자를 체크하기 위해 주사위의 값을 나눌 수 없습니다. (체크하기 시작하면 해당 셋 덩어리에서만 주사위 수를 만족해야 함)
- X 주사위의 '?'와 컬러 큐브의 검은 색 'X'는 조커(만능)입니다 (JOKER 참조).

게임의 예:

첫 번째 턴에 상연은 '2', '5', '5', '파란색 X', '노란색 X', '주황색 X'를 굴립니다. 하나의 선택 (A)은 '5', '노란색 X'를 선택하고 노란색 상자 5 개를 선택하는 것으로, 체크 상자 중 하나 이상이 "H"열에 있기 때문에 수행할 수 있습니다. 그는 또한 '2', '노란색 X'를 선택할 수도 있었지만 그건 이상한 선택이었습니다.

다른 선택 (B)은 '2', '주황색 X'일 수 있습니다. 그는 주황색 상자 2칸을모두 채웠을 겁니다.

숫자 '5'와 '주황색 X'의 조합은 부분적으로는 열 "H"에 있기 때문에 가능할 것 같지만 숫자가 넘치기 때문에 시작 턴으로는 사용할 수 없습니다. 5 개의 주황색 상자를 연속으로 체크할 만한 곳에 H열에서 시작하는 것은 없습니다.

또 다른 옵션 (C)은 '2', '파란색 X'를 선택하고 4개로 이뤄진 파란색 색상 덩어리에서 파란색 상자 두 개를 체크하는 것입니다. 상자 중 하나가 "H"열에 있기 때문에 그는 이 작업을 수행할 수 있었고 두 체크는 모두 연결되었습니다. '5'를 선택한 경우

파란색 상자 4 개를 모두 체크할 수 없습니다. 전체 값을 사용해야 하기 때문입니다.



이것은 게임을 시작한 후 첫 3 턴의 주사위 굴림 중 하나였기 때문에 상연은 자신만을 위한 주사위 세트를 가져오지 않았습니다. 네 번째 굴림부터는 활성 플레이어가 한 세트의 주사위를 선택해 가져가고 다른 플레이어들은 4개의 주사위에서만 조합을 하게 됩니다.

참고: 상연이 옵션 C를 선택하면 4 파랑 색상 덩어리를 완성하기 위해 나중에 다시 '2', '파란색 X' 또는 '1', '파란색 X'를 두 번 선택해야 합니다.

올바른 그리고 잘못된 턴의 예: (원본 룰북 사진 참조)

올바른: 4 개의 체크라인이 모두 연결되어 있고, 적어도 하나는 이전에 체크한 상자에 닿았습니다.

올바른: 올바른 체크이며 이것으로 인해 두개의 1 상자가 생성되었습니다. 이 두개의 상자는 각각 1 주사위로 체크해야 합니다. 2 주사위로 한 번에 체크 불가.

잘못된: 5 개의 상자는 같은 그룹이 아닙니다.

잘못된: 세 개의 상자 중 무엇도 기존 상자에 가로 또는 세로로 연결되지 않습니다.

조커 (Joker)

'?' 숫자와 'X'색 주사위는 조커입니다. 플레이어가 검은 색을 선택하면 자신의 색을 선택할 수 있습니다. "?"를 선택하면 1과 5 사이의 숫자를 지정할 수 있습니다.

주의: 6 개의 상자 덩어리를 채우려는 경우에 "6"을 선택할 수는 없습니다. 6 개의 상자 덩어리는 항상 적어도 2 턴을 필요로 합니다.

! 중요: 플레이어가 사용하는 각 조커에 대해 자신의 시트 느낌표에 체크를 해야 합니다. 빈 느낌표가 없으면 더 이상 조커를 사용할 수 없습니다. 원한다면 플레이어

는 두 개의 조커 주사위를 사용할 수 있습니다. 그러나 그럴 경우, 플레이어는 두 개의 느낌표에 체크해야 합니다. 게임 종료 시 남아있는 "!"는 승점입니다!

소유권 주장하기

플레이어가 십자 표시(체크)를 해서 열의 모든 상자를 채울 때마다 해당 열 아래 지정된 지점을 얻습니다. 처음으로 그렇게 하는 경우 해당 열 아래에 상위 (높은 값) 숫자에 표시합니다. 획득한 플레이어는 나머지 선수들에게 그 점수를 획득했다는 것을 알려줘야 합니다. 다른 플레이어는 해당 열을 채우기 위해 여전히 포인트를 얻을 수 있지만 획득한다면 하단 (낮은 값)에 표시합니다. 하단 (낮은 값) 점수는 모든 후속 플레이어가 사용할 수 있습니다. 그 칼럼을 완성한 첫 번째 플레이어 외에는 어느 누구도 높은 점수를 획득할 수 없습니다.

예: 몇 차례 뒤 상연이 파란색 상자 3 개를 확인하고 열을 채웠습니다. 그는 다른 플레이어에게 "E 열 완성"을 알리고 2 포인트를 동그라미로 표시합니다. 다른 플레이어는 2를 체크해 지웁니다. 이제 E 열에는 1 포인트 짜리만 남아있습니다. (그림 참조)

중요:

- X** 열의 상위 값만 제거됩니다. 다른 모든 플레이어는 여전히 낮은 가치에 도달할 가능성이 있습니다.
- X** 한 턴에 플레이어는 여러 열을 완성하고 여러 점수를 얻을 수 있습니다.
- X** 여러 플레이어가 같은 턴에 한 열을 완료하면 모두 높은 점수를 얻습니다.

모든 플레이어가 한 쌍의 주사위를 선택(또는 패스)해서 차례를 마쳤다면 모든 주사위를 시계 방향으로 다음 플레이어에게 전하고 다음 턴을 진행합니다.

색상 보너스 포인트

(그림 참조) 플레이어가 한 색상의 모든 상자를 체크하면 플레이어 시트 오른쪽 상단의 적절한 보너스 상자에 체크합니다. 플레이어가 처음으로 그렇게 한다면, 더 높은 가치에 동그라미를 치고 다른 플레이어는 이것을 건너뛰어야 합니다. 각 색을 얻는 첫 번째 플레이어만이 더 높은 점수를 얻습니다. 열과 마찬가지로 색상을 얻는 다른 모든 플레이어는 낮은 가치를 얻습니다. 결코 이중 체크할 수 없습니다.

별: 플레이어의 시트에 있는 각 별 표시를 게임이 끝날 때까지 체크하지 않았다면 멀쩡한 별 표시 당 2 포인트를 잃습니다. 최대 30 포인트를 잃을 수 있습니다.

게임 종료

게임은 (최소한) 한 플레이어가 자신의 두 번째 색상 보너스 (높은 값 또는 낮은 값은 중요하지 않음)를 체크하는데 성공한 직후에 게임이 종료됩니다. 활성 플레이어가 게임을 끝내려는 플레이어인 경우, 다른 모든 플레이어는 여전히 자신의 차례를 한번 가집니다. 그런 다음 각 플레이어의 점수가 결정됩니다. (플레이어는 색상 보너스를 2 번 이상 가질 수 없습니다. 물론 하나도 획득하지 못할 수도 있습니다)

모든 색상 보너스 포인트의 합계.

모든 열 보너스 포인트의 합계.

사용하지 않은 각 조커는 중요한 가치가 있습니다. (개당 1점)

체크하지 못한 각 별 표시는 2 점씩 감합니다.

누가 가장 많은 포인트를 얻었습니까! 동점이 있다면, 조커를 가장 적게 사용한 (느낌표가 가장 많이 남아있는) 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점이라면 승리를 공유합니다.

1인 게임 규칙

솔로 게임에서 가능한 많은 점수를 수집합니다. 게임 규칙은 크게 변하지 않습니다. 그러나 플레이어는 2 색 및 2 주사위만으로 게임을 할 수 있습니다. 솔로 게임에서는 30 턴을 할 수 있습니다. 턴 수를 계산하려면 주사위 굴림이 끝난 후 열의 레터 박스(영문 표시)에 대각선으로 선을 그립니다. 다음 턴에서 반대 대각선으로 "X" 표시를 만들어 2회가 끝났음을 표시합니다. 따라서 처음 두 턴 후에는 "A" 상자에 "X" 표시가 되어 있을 것이고 이후에는 "B"에 표시합니다. 이 작업은 턴 순서를 표시하기 위해서만 수행하며 30턴까지 계속합니다. 열 제목 체크하기는 해당 열의 가용성에 영향을 주지 않습니다. 모든 편지를 건너면 솔로 게임이 끝났음을 알 수 있습니다.

(1인 게임 평가표는 원본 룰북을 참고하시기 바랍니다)

번역: [핑그리얌\(seongyo.lee@gmail.com\)](mailto:seongyo.lee@gmail.com)