

## 게임 설명서

# 레이어스<sup>+</sup>

LAYERS<sup>+</sup>



레이어스는 2개에서 최대 5개의 레이어를 정확히 겹쳐 미션 카드와 똑같은 패턴을 만드는 게임입니다. 총 6라운드로 진행되며, 라운드마다 빠르고 정확하게 패턴을 완성하면 더 높은 점수를 획득할 수 있습니다. 6라운드가 끝나고 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.



YAHOO  
LOUNGE

4인 플레이 예시

1



레이어스 카드 5개  
4세트



개인 카드  
4개

3

3 레이어스  
미션 카드 15장



2



2 레이어스  
미션 카드 15장



5 레이어스  
미션 카드 10장



4 레이어스  
미션 카드 15장



점수 토큰  
24개



## I. 게임 준비

- 1 각 플레이어는 레이어스 카드 1세트를 가져옵니다. 이 1세트는 서로 다른 레이어스 카드 5개로 이루어져 있습니다. 카드 1세트를 받은 후, 카드 5개가 모두 다른지 확인하세요.
- 2 미션 카드를 종류별로 나눈 후 잘 섞습니다. 그리고 뒷면이 보이도록 더미를 만들어 둡니다.
- 3 게임을 진행하는 인원수만큼 개인 카드를 준비합니다.  
남은 개인 카드는 상자에 돌려놓습니다.
- 4 플레이어 인원수에 맞게 점수 토큰을 준비합니다.  
남은 점수 토큰은 상자에 돌려놓습니다.
- 5 플레이어 인원에 맞게 점수 토큰을 종류별로 1개씩 테이블 가운데에 놓습니다. 나머지 점수 토큰은 테이블 한쪽에 모아 둡니다.
- 6 가장 많은 색깔이 들어간 옷을 입은 플레이어가 선이 됩니다.

인원별 점수 토큰 준비	
플레이어수	점수 토큰
2인	 각각 6개씩
3인	 각각 6개씩
4인	 각각 6개씩

## II. 게임 진행

한 라운드는 다음과 같이 진행됩니다.

- 1 점수 토큰 놓기 ▶
- 2 미션 카드 공개 ▶
- 3 패턴 만들기 ▶
- 4 패턴 및 점수 확인

각 라운드를 시작하기 전, 모든 플레이어는 자기 앞에 놓인 레이어스 카드 5개를 겹쳐서 하나의 더미로 만들어 둡니다.

- 중요** 미션 카드를 공개하기 전에 레이어스 카드 5개를 펼쳐 놓을 수 없습니다. 단, 미션 카드를 공개하고 난 후에는 레이어스 카드를 마음대로 펼쳐 놓을 수 있습니다.

## 1 점수 토큰 놓기

플레이어 인원수에 맞게 점수 토큰을 종류별로 1개씩 테이블 가운데에 놓습니다.



## 2 미션 카드 공개

① 선은 4개의 미션 카드 더미 중 원하는 더미를 1개 선택합니다. 각 미션 카드 뒷면에 표시된 숫자는 레이어스 카드를 겹쳐 패턴을 완성할 때 필요한 레이어스 카드의 개수를 의미합니다. 따라서, 미션 카드 뒷면의 숫자가 커질수록 패턴을 완성하기 위한 난이도는 높아집니다.



이 패턴을 만들기 위해서는 레이어스 카드 2개를 사용해야 합니다.



이 패턴을 만들기 위해서는 레이어스 카드 3개를 사용해야 합니다.



이 패턴을 만들기 위해서는 레이어스 카드 4개를 사용해야 합니다.



이 패턴을 만들기 위해서는 레이어스 카드 5개를 사용해야 합니다.

② 선이 선택한 미션 카드 더미의 맨 위 카드를 뒤집으면 모든 플레이어가 동시에 패턴 만들기를 시작합니다.

### 3 패턴 만들기

- 1 미션 카드를 공개하면 모든 플레이어가 동시에 패턴 만들기를 시작합니다.
- 2 각 플레이어는 미션 카드에 표시된 패턴과 똑같은 패턴을 재빨리 만들어야 합니다.

**중요** 5개의 레이어스 카드를 매번 모두 사용하지 않습니다.

미션 카드에 적힌 숫자를 확인하세요.

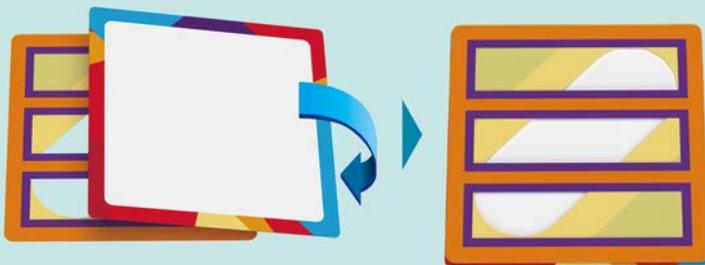
- 3 레이어스 카드를 돌리고, 뒤집고, 서로 겹쳐서 미션 카드와 똑같은 패턴을 만들어 보세요. 각 레이어스 카드는 **앞면과 뒷면의 색깔이 다릅니다**. 잘 살펴보고 어느 면을 이용해야 미션 카드와 똑같은 패턴을 만들 수 있는지 생각해야 합니다.
- 4 미션 카드와 똑같은 패턴을 만들었다고 생각되면, 재빨리 개인 카드로 자신의 레이어스 카드를 덮습니다. 개인 카드로 자신의 레이어스 카드를 덮고 나면 이번 라운드에서는 **더 이상 자신의 레이어스 카드를 수정할 수 없습니다**.
- 5 개인 카드로 자기 레이어스 카드를 덮은 플레이어는 테이블 가운데에 있는 점수 토큰을 가져갈 수 있습니다.
- 6 테이블 가운데에 점수 토큰이 1개만 남았다면 점수 토큰을 가져간 플레이어는 5초를 셉니다. 모두 점수 토큰을 가져갔거나, 5초 세기가 끝났다면 패턴 만들기 단계를 종료합니다.

**중요** 5초 후 패턴을 완성했다라도 점수 토큰을 가져갈 수 없습니다.



#### 4 패턴 및 점수 확인

- 1 가장 큰 점수 토큰을 가져간 플레이어부터 차례대로 정답을 확인합니다.
- 2 자신의 레이어스 카드를 덮고 있는 개인 카드를 치웁니다. 자신이 만든 패턴 가장 밑에 개인 카드를 놓습니다.



- 3 미션 카드와 패턴을 비교합니다.
- 4 패턴이 똑같다면, 이번 라운드에 가져온 점수 토큰이 내 점수가 됩니다.
- 5 만약 자신이 완성한 패턴이 미션 카드와 다르다면, 그 플레이어는 점수를 얻지 못하고 점수 토큰을 상자에 돌려 놓습니다. 상자에 돌려 놓은 점수 토큰은 게임에서 사용하지 않습니다.  
**중요** 점수 토큰 세트에 남은 라운드를 확인 할 수 있습니다.
- 6 점수 토큰의 숫자가 큰 순서대로 그다음 플레이어가 정답을 확인합니다.
- 7 모든 플레이어가 패턴 및 점수 확인을 끝내면 선 플레이어의 왼쪽 플레이어가 선이 되어 같은 방법으로 게임을 진행합니다.

## 점수 확인 방법

### 미션 카드



나래  
4점 획득



한결  
0점 획득



단비  
2점 획득



성호  
0점 획득

- 1 나래가 만든 패턴과 일치하기 때문에 점수 토큰에 적힌 4점을 받습니다.
- 2 한결이가 만든 패턴과 일치하지 않기 때문에 점수 토큰에 적힌 3점을 받을 수 없습니다.
- 3 단비가 만든 패턴과 일치하기 때문에 점수 토큰에 적힌 2점을 받습니다.
- 4 성호는 5초 세기 단계에서 패턴을 완성하지 못했기 때문에 점수 토큰을 가져오지 못했습니다.

## ✓ 게임 종료

총 6라운드를 진행하면 게임이 종료됩니다. 6라운드 동안 모은 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 만약 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 나누세요.



# 1인용 규칙 타임 어택!

## I. 게임 준비

- 1 개인 카드 하나를 가져와 자기 앞에 둡니다.
  - 2 레이어스 카드 1세트를 자기 앞으로 가져와 개인 카드 위에 쌓아 둡니다.
  - 3 미션 카드를 종류별로 구분하여 네 개의 더미를 만들어 둡니다.
  - 4 타이머를 3분으로 맞추어 놓습니다. 휴대폰의 타이머 기능을 사용하세요.
- 참고** 1인용 규칙에서는 점수 토큰은 사용하지 않습니다.

## II. 게임 진행

- 1 원하는 미션 카드 더미에서 미션 카드를 공개하고 레이어스 카드를 이용해 패턴을 만듭니다.  
개인 카드 위에서 패턴을 만들면 완성한 즉시, 미션 카드와 비교할 수 있습니다.
- 2 패턴을 완성하면, 미션 카드와 비교합니다. 똑같다면 다시 원하는 더미에서 미션 카드를 추가로 공개하고 게임을 계속 진행합니다.

## III. 게임 종료

- 1 주어진 3분의 시간이 끝나면 완성된 미션 카드의 뒷면에 적힌 숫자를 모두 더합니다.
- 2 모두 더한 숫자가 플레이어의 점수입니다. 더 높은 점수에 도전해보세요!
- 3 여러 명이 타임 어택에 도전해서 순위를 겨뤄보세요!

### Credits

개발 : Yohan Goh & Dave Choi

제작 : ㈜행복한바오밥

유통 : ㈜행복한바오밥

[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)



© 2022 Happy Baobab Co., Ltd.  
All rights reserved.