

SEQUENCE

시퀀스

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지와
유튜브에서 게임설명 동영상
확인하세요.

www.happybaobab.com

I. 게임구성물

게임판 1개, 참조 카드 6장, 카드 104장, 파란색 칩 45개, 초록색 칩 45개, 빨간색 칩 45개

II. 게임목적

두 팀이 게임을 진행할 때는 시퀀스 2개, 세 팀이 게임을 진행할 때는 시퀀스 1개를 가장 먼저 만든 팀이 승리합니다.



시퀀스란? 같은 색깔 칩 5개가 가로나 세로, 혹은 대각선으로 이어진 것을 말합니다.



참고 시퀀스가 만들어지면 칩을 뒤집어 시퀀스가 완성된 것을 표시합니다.



III. 게임준비

게임을 진행하는 플레이어가 3명 이하일 경우에는 개인전으로 진행합니다. 4명 이상이 게임을 진행할 때는, 두 팀 혹은 세 팀으로 나누어 팀전으로 게임을 진행합니다. 이때 각 팀의 인원은 같아야 합니다.

두 팀으로 진행 시, 모든 플레이어는 상대 팀 플레이어가 좌우에 오도록 교차하여 앉습니다. 세 팀으로 진행 시, 좌우에 다른 팀 플레이어가 오도록 앉습니다.

1 각 팀은 한 가지 색깔의 모든 칩을 자기 앞에 가져갑니다.

2 게임을 진행하는 인원에 따라 아래와 같이 카드를 나누어 가집니다.

2인 플레이 시 : 각자 7장

3 또는 4인 플레이 시 : 각자 6장

6인 플레이 시 : 각자 5장

8 또는 9인 플레이 시 : 각자 4장

10 또는 12인 플레이 시 : 각자 3장

3 남은 카드는 더미를 만들어 둡니다.

IV. 게임 진행

1 가위바위보로 선을 정합니다. 게임은 선부터 시계방향으로 한 명씩 진행합니다.

2 자기 차례가 되면 손에 있는 카드 중 한 장을 자기 앞에 내려놓습니다.

참고 게임 중 같은 팀을 포함한 어떤 플레이어와도 카드에 대한 정보를 상의할 수 없습니다.

3 게임판에서 방금 낸 카드에 해당하는 칸을 찾습니다. 그중 비어 있는 칸에 자기 팀 색깔 칩 한 개를 **앞면**으로 올려놓습니다.

참고 시퀀스가 만들어지면 해당 칩은 모두 뒤집어 시퀀스가 완성된 것을 표시해주세요.

4 더미에서 새로운 카드 한 장을 가져오고 자기 차례를 마칩니다.

중요 카드를 꼭 챙기세요. 카드를 가져오지 않았는데 다음 차례인 플레이어가 이미 자기 차례를 진행했을 경우, 카드를 가져오지 못합니다. 게임이 끝날 때까지 남들보다 카드를 한 장 적게 가지고 게임을 진행하게 되니 잊지 마세요!

앞



뒤



SEQUENCE(시퀀스)가 적힌 면이 뒷면입니다.



1 조커 칸

게임판의 네 모서리에는 칩 모양이 그려진 칸이 있습니다. 이 칸은 모든 색깔로 사용 가능한 조커 칩이 이미 놓여 있는 것으로 간주합니다. 따라서, 이 칸과 같은 색깔 칩 4개가 연결되면 시퀀스가 완성됩니다.

2 특수 카드 잭(J)

잭(J)은 특수 능력이 있는 카드로 게임 중에 특별한 방식으로 사용할 수 있습니다. 잭은 앞을 보는 잭과 옆을 보는 잭으로 2가지 종류가 있습니다.

앞을 보는 잭(J) : 게임판의 비어있는 칸 중 원하는 곳에 칩 1개를 놓습니다.

옆을 보는 잭(J) : 게임판에 놓인 상대 팀의 칩 1개를 제거합니다.

중요 이미 완성된 시퀀스에 포함된 칩은 제거할 수 없습니다.

앞을 보는 잭(J)과 옆을 보는 잭(J)은 각각 4장씩 들어있습니다.



앞을 보는 잭(J)



옆을 보는 잭(J)

3 사용할 수 없는 카드

누군가 앞을 보는 잭(J)을 사용하고 게임판에 칩을 놓았다면 사용할 수 없는 카드가 생길 수 있습니다. 자기 차례에 카드를 사용하기 전, 사용할 수 없는 카드가 손에 있다면 모든 플레이어에게 확인시켜주고 버린 뒤 새로운 카드를 뽑습니다. 그리고 자기 차례를 진행합니다.

▶ 게임 종료

두 팀이 게임을 진행했다면 시퀀스 2개, 세 팀이 게임을 진행했다면 시퀀스 1개를 만들면 게임이 즉시 끝납니다. 그리고 그 팀이 승리합니다.

참고 같은 색깔 칩 1개를 중복으로 사용하여 시퀀스 2개를 만들 수 있습니다.

게임판 구성

게임판에는 잭(J)을 제외한 모든 카드에 해당하는 칸이 2개씩 있습니다. 게임판에서 카드에 해당하는 위치를 찾을 때는 먼저 카드와 같은 모양을 찾고 그 근처의 숫자 패턴을 보면 쉽게 찾을 수 있습니다. 숫자의 패턴은 항상 오름차순으로 이어져 있습니다.

예시

- 1 게임판에서 '클로버 10'의 위치를 찾고 싶습니다.
- 2 먼저 클로버 모양을 찾습니다.
- 3 그리고 주위의 숫자를 보면 어느 방향으로 오름차순인지 알 수 있습니다.

카드의 구성

카드는 스페이드, 다이아몬드, 하트, 클로버 4가지 모양으로 구성되어 있습니다. 네 종류의 모양마다 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J(잭), Q(퀸), K(킹), A(에이스), 총 13종류의 숫자 혹은 알파벳이 적혀있습니다.

이처럼 시퀀스에는 52장씩 2세트로, 총 104장의 카드가 들어있습니다.

게임판 구성



세부 규칙 정리

- ◆ 시퀀스를 완성한 칩은 옆을 보는 잭(J)으로 제거 불가!
- ◆ 사용할 수 없는 카드는 버리고 새로운 카드 뽑은 뒤, 자기 차례를 진행!
- ◆ 세 팀일 땐 시퀀스 1개를 완성하면 즉시 승리!
- ◆ 인원수에 따라 나누어 받는 카드 장수

	인원	2	3/4	6	8/9	10/12	
	카드 장수	7	6	5	4	3	



Q 더미에 있는 카드를 모두 사용하였습니다. 어떻게 해야 하나요?

A 사용한 모든 카드를 다시 섞어 더미를 만듭니다.

Q 칩 6개를 한 줄을 만들었습니다. 이것도 시퀀스인가요?

A 네, 칩 6개 이상으로 한 줄을 만들더라도 시퀀스입니다. 이 중에서 어떤 칩 5개로 시퀀스를 선언할지 정하고 뒤집어 둡니다. 뒤집어진 칩, 즉 완성된 시퀀스는 옆을 보는 잭(J)으로 제거할 수 없습니다.

Q 한 줄로 10개의 칩을 놓았습니다. 시퀀스 2개가 맞나요?

A 시퀀스 2개를 만들 때 1개의 칩은 중복으로 사용 가능합니다. 따라서 한 줄로 9개의 칩을 놓으면 시퀀스 2개로 인정됩니다.

Q 한 팀이 게임판 모서리의 조커 칸을 포함해서 칩 4개로 시퀀스를 만들었습니다.

다른 팀은 그 조커 칸을 포함해서 시퀀스를 만들 수 없나요?

A 아닙니다. 조커 칸은 모든 팀이 공용으로 사용할 수 있는 칸이기 때문에 다른 팀도 칩 4개와 조커 칸으로 시퀀스를 만들 수 있습니다.